



El arte de organizarte: haz del tiempo un aliado

**Propuesta multimedia para la correcta gestión del tiempo en
estudiantes de bachillerato del grado once de la ciudad de
Bogotá**

Proyecto de Grado

Camila Huertas Moreno

Bogotá D. C., 2021

Dedicatoria

A mi madre, que me enseñó que las cosas que uno quiere se consiguen con esfuerzo, que hizo hasta lo imposible para darme la educación que tengo, y el forjarme como persona íntegra, pues sin ella nada de lo que tengo sería posible, por otra parte, a mis docentes que me guiaron el camino universitario desde el principio, animaron a levantarme cuando algo salía mal y que lograron desarrollar en mis habilidades, las cuales no creía tener, por último, a mis amigos y pareja, que me dieron ánimo de seguir adelante, que me ayudaron a creer en mí y de lo que soy capaz de hacer hablando desde lo profesional.

Agradecimientos

Mi más sincero agradecimiento al profesor Andrés Parra, Luis Alberto Lesmes, por la contribución al direccionamiento final del proyecto con el fin de lograr que este tuviese una investigación de calidad; sin esta asesoría, no hubiese sido posible conseguir finalizar este proyecto, también quiero agradecer a las profesoras Martha Torres y Sandra Uribe que apoyaron y ayudaron a determinar los comienzos del proyecto. Gracias a mi madre y pareja por todo el apoyo y alentarme a terminar la carrera, de todo corazón gracias a todos.

“Nacemos para vivir, por eso el capital más importante que tenemos es el tiempo, es tan corto nuestro paso por este planeta que es una pésima idea no gozar cada paso y cada instante, con el favor de una mente que no tiene límites y un corazón que puede amar mucho más de lo que suponemos”

Facundo Cabral

Resumen

Los estudiantes que se encuentran cursando bachillerato tienen como elemento común que se enfrentan a una carga semanal de tareas a las cuales no les saben dar frente, ya que la inadecuada gestión del tiempo, el evitar la planificación y la procrastinación son factores que dan paso para la ralentización de la productividad, pues dentro de la educación colombiana no es prioridad implementar metodologías dentro de la rutina académica e incluso la rutina social de para poder liderar con estas de manera equitativa, sumado muchos otros factores que se explicaran más adelante durante el desarrollo de esta investigación. A partir de lo anterior y pensando en los diferentes factores que atañen a esta problemática, el proyecto “El Arte de Organizarte” busca diseñar una propuesta multimedia enfocada en generar hábitos saludables en la rutina académica de los estudiantes. Para lo anterior se emplea un planteamiento metodológico que mezcla la a Bruno Munari junto con el diseño centro en el usuario, algunos puntos del Design Thinking y el diseño de servicios. Durante el proceso se identificaron 3 tipos de clientes, dentro de ellos las instituciones educativas, estudiantes y padres de familia. Para lograr concluir que mediante esta propuesta multimedia los estudiantes logren organizarse, de modo que se mitiguen las causas que esta problemática genera.

Palabras clave: inadecuada gestión del tiempo, procrastinación, organización, estudiantes de bachillerato

Línea(s) de profundización:

Productos audiovisuales.

Abstract

Students who are studying high school have in common that they face a weekly load of tasks to which they do not know how to cope, since inadequate time management, avoiding planning and procrastination are factors that give way to the slowdown of productivity, because within the Colombian education is not a priority to implement methodologies within the academic routine and even the social routine to lead with these equitably, plus many other factors that will be explained later during the development of this research. Based on the above and thinking about the different factors that affect this problem, the project "El Arte de Organizarte" seeks to design a multimedia proposal focused on generating healthy habits in the academic routine of students. For this purpose, a methodological approach is used that mixes Bruno Munari's approach with user-centered design, some points of Design Thinking and service design. During the process 3

types of clients were identified, among them educational institutions, students and parents. In order to conclude that through this multimedia proposal the students will be able to organize themselves, in order to mitigate the causes that this problem generates.

Keywords: inadequate time management, procrastinate, organization, high school student

Research lines:

Audiovisual products.

Tabla de contenido

Aval del Proyecto.....	6
Dedicatoria	10
Agradecimientos.....	12
Abstract	17
Tabla de contenido	19
Listado de figuras	23
Listado de tablas	24
Listado de anexos	25
1. Formulación del proyecto	26
1.1 Introducción.....	26
1.2 Justificación.....	27
1.3 Definición del problema	29
1.4 Hipótesis de la investigación	32
1.4.1 <i>Hipótesis explicativa</i>	32
1.4.1 <i>Hipótesis propositiva</i>	33
1.5 Objetivos	33
1.5.1 <i>Objetivo general</i>	33
1.5.2 <i>Objetivos específicos</i>	33

1.6 Planteamiento metodológico	34
1.7 Alcances y limitaciones	35
1.7.1 Alcances.....	35
1.7.2 Limitaciones.....	36
2. Base teórica del proyecto	36
2.1 Marco referencial.....	36
2.1.1 Antecedentes.....	44
2.1.2 Marco teórico contextual	49
2.1.3 Marco teórico disciplinar.....	53
2.1.4 Marco conceptual.....	57
2.1.5 Marco institucional.....	60
2.2 Estado del arte	61
2.3 Caracterización de usuario.....	69
3. Desarrollo de la metodología, análisis y presentación de resultados.....	72
3.1 Criterios de diseño.....	72
3.1.1 Árbol de objetivos de diseño.....	73
3.1.2 Requerimientos y determinantes de diseño	74
3.2 Hipótesis de producto.....	75
3.3 Desarrollo y análisis Etapa Problema.....	75

3.4 Desarrollo y análisis Etapa de diseño	76
3.5 Resultados de los testeos	77
3.5.1 <i>Primer testeo</i>	77
3.5.2 <i>Segundo testeo</i>	84
3.6 Prestaciones del producto	85
3.6.1 <i>Aspectos morfológicos</i>	85
3.6.2 <i>Aspectos técnico-funcionales</i>	87
3.6.3 <i>Aspectos de usabilidad</i>	88
4. Conclusiones	88
4.1 Conclusiones	88
4.2 Estrategia de mercado	89
4.2.1 <i>Segmentos de cliente</i>	89
4.2.2 <i>Propuesta de valor</i>	90
4.2.3 <i>Canales</i>	90
4.2.4 <i>Relaciones con los clientes</i>	91
4.2.5 <i>Fuentes de ingresos</i>	91
4.2.6 <i>Actividades clave</i>	92
4.2.7 <i>Recursos clave</i>	92
4.2.8 <i>Socios clave</i>	93
4.2.9 <i>Estructura de costes</i>	93

4.3 Consideraciones	95
Referencias	97
Anexos	104

Listado de figuras

Figura 1 Árbol de problemas	30
Figura 2 la línea pPf.....	39
Figura 3 Bullet journal.....	41
Figura 4 Diagrama de Gantt	42
Figura 5 Línea del tiempo	47
Figura 6 ficha para tomar nota de actividades y tareas	61
Figura 7 ficha para organizar la lectura	62
Figura 8 ficha para el horario.....	63
Figura 9 Feed de Instagram @karlasnotes.....	65
Figura 10 <i>Feed de Instagram @miguelmednotes</i>	66
Figura 11 Feed de Instagram @mayranotes	67
Figura 12 curso en crehana.....	68
Figura 13 curso Domestika.....	68
Figura 14 12 arquetipos.....	70
Figura 15	73
Figura 16 Drawstorming	¡Error! Marcador no definido.
Figura 17. Evidencia del primer testeo	78
Figura 18. Edad.....	79
Figura 19 Pieza grafica testeada	80
Figura 20. Mapa de actores.....	104
Figura 21. The 12 archetypes.....	106

Listado de tablas

Tabla 1 Antecedentes en la educación colombiana 44

Tabla 2 Marco conceptual 57

Tabla 3. hallazgos y conclusiones..... 82

Tabla 4 Tabla de inversiones 93

Listado de anexos

Anexo A. Hoja de vida.....	104
Anexo B. Mapa de actores	104
Anexo C. Descripción del arquetipo	105
Anexo D. Impact Mapping	107
Anexo E. Tabla de requerimientos y determinantes	108
Anexo F. Matriz de hipótesis	108
Anexo G. Canvas	108
Anexo H. Productos a la venta	108
Anexo I. Tabla de inversiones	109
Anexo J. Resultados testeos	109
Anexo K. Manual de marca	109

1. Formulación del proyecto

1.1 Introducción

Como lo advierte Pérez (2019), la educación en Colombia es de baja calidad, puesto que son más importantes los resultados en números que se puedan dar, según exámenes que comprueben lo anterior, que el formar personas que tengan un correcto desarrollo de la autonomía, para permita desenvolverse de manera fácil y adecuada en el mundo universitario.

Lo anterior da cabida para mencionar, que el nivel de procrastinación que pueden llegar a tener los estudiantes es directamente proporcional a la organización, y manejo del tiempo que le dan a sus actividades como lo afirman Garzón y Gil en El papel de la procrastinación académica como factor de la deserción universitaria.

Partiendo de lo anterior, esta investigación se enfoca en recopilar la información de lo que la ha trabajado alrededor de la temática, analizarla comparar lo existente y de esta forma desarrollar una propuesta multimedial que abarque lo análogo y el medio digital para que los estudiantes logren organizar sus actividades académicas, en pro del adecuado manejo del tiempo y así lograr buenas prácticas en su día a día.

1.2 Justificación

El tiempo generalmente ha sido relacionado de manera exclusiva para las ciencias exactas y físicas. Sin embargo, es necesario enfatizar la importancia del tiempo para el desarrollo económico, social y estilo de vida de cada persona, en especial de los jóvenes en formación. Según la Real Academia Española, (2005) “Invertir es emplear dinero o tiempo en algo”, “con metas a alcanzar por nuestra inversión tanto en términos de riesgo como de retornos esperados” (BancoBBVA, 2016)

Es decir que una inversión se hace a favor de recibir algo igual o semejante a lo que se invierte. Pero, ¿es correcto afirmar que invertimos tiempo?, al fin y al cabo, el tiempo no se recupera, se ve reflejado en acciones o en avances, pero no se obtiene tiempo de vuelta.

Por lo anterior cabe mencionar que enseñar la importancia que tiene la adecuada gestión del tiempo de ahora en adelante (AGT) por parte del sistema educativo de Colombia no es prioridad, puesto que como lo afirma Pérez (2019)

“Acá no importa el proceso educativo, menos lo pedagógico y lo curricular, del Proyecto Educativo Institucional ni hablar. En este escenario se impone el resultado del ICFES, ya no importa una educación que tenga como propósito fundamental formar buenos seres humanos. A los padres de familia, a las instituciones y a los técnicos y académicos les

interesa el resultado de la prueba y la ubicación del colegio en las clasificaciones de calidad, igual a los gobiernos.”

Lo anterior da paso para hablar de la importancia de una pertinente investigación e indagación de cómo se les debe enseñar a los adolescentes a gestionar adecuadamente su tiempo, ya que “La gestión del tiempo de ahora en adelante (GT) debe ser una prioridad en la vida” (Ibarra, 2016), pues si a los estudiantes se les enseña a ser autónomos esto puede determinar a mediano o largo plazo la forma en la que las personas gestionan su tiempo para dar prioridad a las actividades diarias que incluyen el aspecto académico, el compartir tiempo en familia o círculo social o el laboral si es el caso.

Por otra parte, es vital que a las personas que están en un proceso de formación se les inculque de manera adecuada, como lo resalta Kmii (1982) “la importancia de la autonomía tanto moral como intelectual”, en el material de lectura para el curso enseñanza para la comprensión para la construcción de ciudadanía, donde explica que el desarrollo de la autonomía “significa llegar a ser capaz de pensar por sí mismo con sentido crítico, teniendo en cuenta muchos puntos de vista, tanto en el ámbito moral como en el intelectual.” (Kamii, 1982) (Garzón & Gil, 2016), es decir que de esta forma las personas serán conscientes de lo que son, lo que tiene y lo que quieren, y esto llevado al entorno académico permitirá la formación de personas cuyas prioridades estén claras y así mismo la AGT sea una herramienta que acompañe el proceso de formación.

1.3 Definición del problema

La inadecuada gestión del tiempo de ahora en adelante (IGT) en estudiantes de bachillerato, como lo afirman Garzón y Gil (2016) tiene como factor común el no lograr hacer frente a la carga semanal de tareas ya que no se dejan de lado, todas y cada una de las distracciones que se pueden presentar, no se sabe dar prioridad a las actividades a realizar, por lo que se presentan casos de procrastinación, disminución de la productividad y la efectividad de las acciones, y otras más que a futuro, ya sea a nivel universitario o a nivel laboral afectan el desempeño en los mismos.

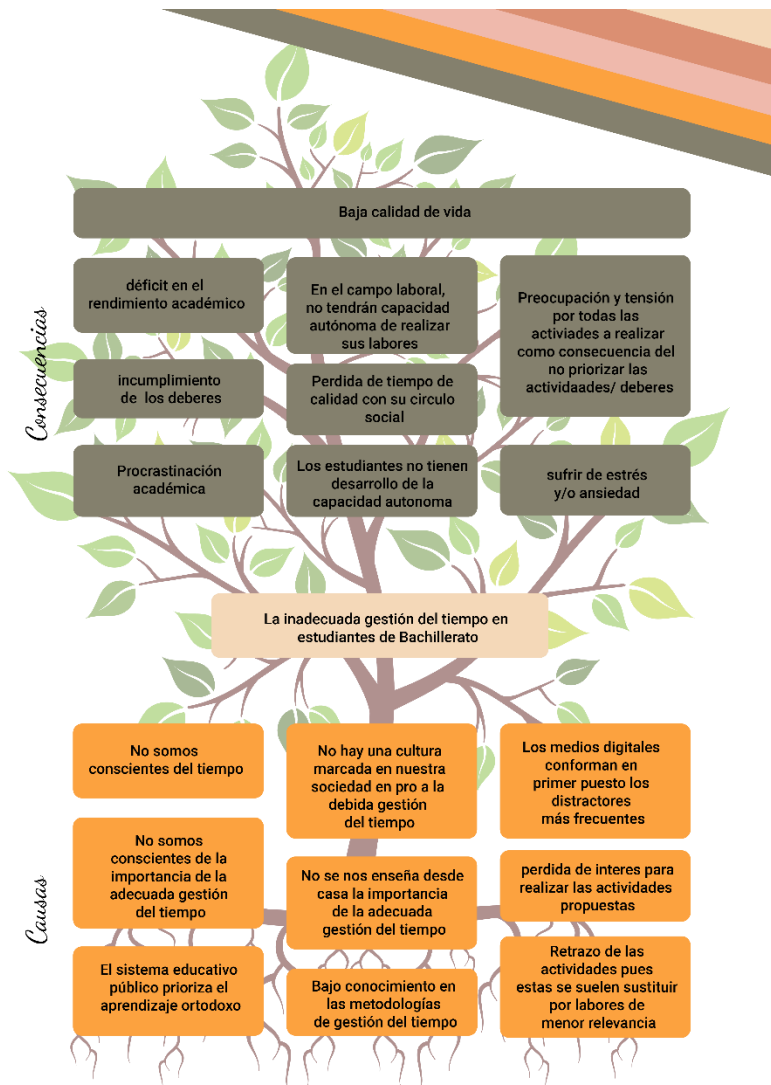
Esta temática es, como lo afirma Carroll (2018) “una posible causa para la ralentización de nuestra productividad por lo que puede ser que estamos paralizados por una sobre carga de información”. Por lo anterior cabe mencionar que el no priorizar el tiempo y no dar una adecuada gestión a las actividades a realizar, “pueden generar una sobre carga informativa que es peor para nuestra concentración que el agotamiento o que fumar marihuana” (Levitin, 2014) he aquí la importancia de indagar si los estudiantes de bachillerato integran en su diario vivir una o varias metodologías para hacer una debida GT.

Puesto que como también lo evidencian Garzón y Gil (2016) “la procrastinación impacta sobre el rendimiento académico” y que esto puede suceder, gracias a que los estudiantes no saben cómo implementar estas metodologías dentro de su rutina académica, lo anterior se debe a que como lo afirma Zubiría (2019) el Plan de

desarrollo del gobierno de Iván Duque carece de diagnóstico, ideas y estrategias para enfrentar la baja calidad de la educación en Colombia, que debería incluir como eje de complementación el enseñar a los estudiantes la importancia de la autonomía.

Ligado a lo anterior tenemos que hay un desconocimiento de muchas de las metodologías existentes para mejorar la autonomía y la GT, puesto que como mito se tiene que el ocupar una fracción del día para revisar las actividades a realizar es una pérdida de tiempo. El análisis anterior se desarrolla junto con el modelo de relaciones causales, Árbol de problemas el cual se puede observar a continuación en la figura 1, el cual es de autoría propia, basado en experiencias propias y autores citados anteriormente.

Figura 1 *Árbol de problemas*



Nota. La figura muestra cómo se relacionan directamente las causas y que giran alrededor de la problemática central que es la IGT en estudiantes de bachillerato con los efectos que estas pueden tener sobre los mismos. Fuente: Elaboración propia.

Otro factor que apoya la definición del problema es que los estudiantes con la acumulación de los factores mencionados anteriormente según Duran y Pujol (2013) pueden llegar a sufrir de enfermedades físicas o mentales tales como es el estrés o la ansiedad, que permiten verse reflejadas en los resultados académicos, siendo estos bajos con respecto a los que implantan metodologías en pro al manejo del tiempo, de lo anterior surge como pregunta de investigación

¿Cómo desde el Diseño Digital y Multimedia se puede enseñar a los estudiantes de bachillerato a tener una adecuada gestión del tiempo haciendo uso de metodologías especializadas en el tema?

1.4 Hipótesis de la investigación

1.4.1 Hipótesis explicativa

Los estudiantes que usan una o varias metodologías de gestión de tiempo mejoran académicamente.

1.4.1 Hipótesis propositiva

El aplicar una o varias metodologías de gestión del tiempo en el diario vivir permite a los estudiantes de bachillerato tener una calidad de vida plena.

1.5 Objetivos

1.5.1 Objetivo general

Implementar en el diario vivir de los estudiantes de bachillerato por medio de un mecanismo los diferentes métodos de la correcta gestión del tiempo en ámbito académico.

1.5.2 Objetivos específicos

- Definir las diferentes metodologías de gestión del tiempo para categorizarlas y así lograr determinar cuál o cuáles son las más pertinentes para emplearse académicamente.
- Identificar la forma correcta, para hacer entender a los estudiantes de bachillerato la importancia del adecuado manejo del tiempo.
- Lograr un alcance en la mejora del manejo del tiempo en los estudiantes de bachillerato

1.6 Planteamiento metodológico

La propuesta metodológica del proyecto considera cuatro puntos clave. El primero se basa en las ideas de Bruno Munari ([2016](#)) donde se plantea el problema, especialmente en la fase de problema y la definición del problema en donde se resuelve utilizar herramientas básicas como la recolección de datos y el análisis, para determinar el tema a resolver, los elementos necesarios para resolverlo, comprender las limitaciones del proyecto, con el fin de recolectar la información necesaria para su posterior procesamiento y elegir aquella que ayude a dar una posible solución al problema.

Por otro lado, en la etapa de análisis se utilizó el pensamiento de diseño de Schneider & Stickdorn ([2012](#)) para implementar herramientas de diseño mapa de actores, tarjetas persona, y Brain Storming, para ampliar la información y visualizarla de manera gráfica dirijase al Anexo B. Por otro lado, El mapa de actores ayuda a definir quién es la persona y organización que rodea el problema; la tarjeta personal ayuda a sistematizar las características del usuario. En la fase de diseño, Brain Storming son esenciales, porque juegan un papel en el establecimiento de un modelo que se puede seguir. Para finalizar la herramienta de pensamiento de diseño en la fase de pruebas, se implementará la evaluación de la experiencia, es decir, se requiere que un usuario o un grupo de usuarios utilicen el prototipo para entender si se cumple la prueba objetivo a través de la usabilidad.

Durante todo el proceso de diseño se emplea la metodología de diseño basado en el usuario (UX) de Attach media (2016) se eligió como metodología primordial a seguir, pues al ser un enfoque que consiste en poner al usuario final en el centro del proceso de diseño y desarrollo del producto y cubriendo todo el ciclo de vida del mismo (figura 2), es decir, desde las fases iniciales de planificación y análisis de requisitos hasta las validaciones finales, permite que este determine si se están cumpliendo a cabalidad los objetivos del proyecto.

Finalmente el diseño de servicios basado en el libro Creando valor a través del diseño de servicios (2017) ya que este permite con sus diferentes etapas presentar un servicio idóneo y adecuado al cliente final.

1.7 Alcances y limitaciones

1.7.1 Alcances

1. Este proyecto se desarrollará en la ciudad de Bogotá, teniendo como grupo focal estudiantes de bachillerato que se encuentren en los grados 7° a 11°.
2. Se tiene el contacto con instituciones en las cuales basar los estudios y lograr testear las fases que tenga el proyecto

3. Se pueden modificar los diferentes factores que producen la IGT.

1.7.2 Limitaciones

1. En el momento por la pandemia se limita la recolección de datos.
2. Por la situación actual se dificulta la interacción con el grupo focal del proyecto
3. Es una temática amplia y la exactitud de los datos dificulta la focalización en estudiantes de bachillerato.
4. No hay muchos datos e investigaciones sobre estudiantes de bachillerato en relación a estudiantes universitarios.

2. Base teórica del proyecto

2.1 Marco referencial

Para poder hablar de la AGT, el conocer de dónde vienen estos términos, es vital para así entender el trasfondo de la importancia de esta práctica dentro del ámbito académico y a su vez en el ámbito social de una persona.

Empezando por el termino gestión que como lo afirma Huergo (2007) es una palabra que se ha hecho hegemónica, de la mano de

concepciones empresariales o administrativas de los procesos sociales, institucionales u organizacionales, es decir que son estas entidades las que se han apropiado del termino para definirlo y darle uso dentro de los ámbitos que este se puede desarrollar.

A su vez “se refiere a la coordinación de actividades de trabajo, de modo que se realicen de manera eficiente y eficaz con otras personas o a través de ella, lo cual se convierte en el objetivo principal de toda gestión” (Robbins & Coulter, 2005). Por otro lado Hitt (2008, pág. 8) en su libro Administración estratégica define la gestión como “el proceso de estructurar y utilizar un conjunto de recursos orientados hacia el logro de metas, para llevar a cabo las tareas en un entorno organizacional”.

En este orden, el término gestión se apoya en los recursos humanos para lograr las metas y objetivos de la organización. También permite la realización de todas las actividades necesarias, como planificación, organización, orientación y control, pues de esta forma las organizaciones pueden superar los problemas de gestión administrativa.

Por otra parte, el termino tiempo tiene definiciones en múltiples áreas, por ejemplo, desde la etimología y como lo describe Rivera (2012, pág. 3) , del latín Tempus, temporis, cuya raíz es tem la misma que la del verbo griego τέμνω (*temnó*), divido, corto, así como también “tiempo”, “intervalo”, “duración”; O del nombre griego del Dios Saturno, Χρόνος (Chrónos) el dios del tiempo y la personificación del mismo, hijo de Urano (el cielo) y de Gea (la tierra), en donde Χρόνος (Chrónos): significa “tiempo”.

A su vez El tiempo es una medida con la que puede ubicar algo en una línea cronológica. Por lo tanto, como todas las escalas de medición, es una invención humana. Se utiliza para expresar cambios entre dos momentos específicos. Después de todo, es un sincronizador de la sociedad que permite organizar la dinámica de las personas entre sí (Alvarado Rodríguez, 2012, pág. 11).

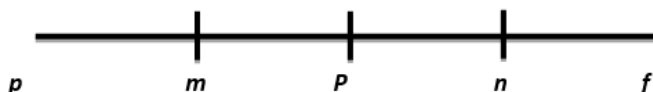
También así como lo evidencia la RAE (2005), el tiempo definido desde la gramática es una “Categoría gramatical deíctica que permite localizar la acción, el proceso o el estado denotados por un verbo a partir de su relación con el momento del habla o con otro punto temporal.”, definido desde música es “Cada una de las partes de igual duración en que se divide el compás.”, desde la física el tiempo relativo “ tiempo que, según la teoría de la relatividad especial de Einstein, depende de la situación y movimiento del observador.”

A su vez, definido desde la gramática y como lo define Rivera (2012, pág. 4) se llama tiempo

“el accidente con que se expresa el punto de la duración a que se refiere la atribución que el verbo significa; y que el tiempo es un accidente tan propio del verbo, que, si no constituye su naturaleza, es por lo menos consecuencia necesaria del carácter atributivo de aquella parte esencial de la oración. -V. VERBO. - Pues bien; los tiempos fundamentales y absolutos del verbo son tres: presente, pretérito y futuro. Así: yo leo (presente), yo leí (pretérito), yo leeré (futuro), son los tres tiempos absolutos del verbo Leer.”

De lo anterior no hay y no puede haber más de un presente porque P no es más que un solo punto, o porque una línea no puede ser cruzada por otra que no sea en un punto: pero puede haber varios pasados y varios futuros debido a que las líneas pP y Pf tienen varios puntos. De ahí los tiempos relativos, o los resultantes de considerar cada punto de la época pasada o futura como presente en el presente, lo anterior representado en una línea recta (figura 3) que se lee de izquierda a derecha. (Rivera, 2012, pág. 4).

Figura 2 *la línea pPf*



Nota. La figura representa el tiempo en una línea vertical con lectura de izquierda a derecha, en donde los tiempos quedan con una verdadera posición cronológica. Fuente: José Luis Rivera Rodríguez.

Dado lo anterior, el termino tiempo se podría seguir definido, desde diferentes áreas, pero en este ámbito compete la definición que Rivera y Alvarado desde el punto de vista etimológico griego sumado a lo gramatical, definen, el tiempo como un transcurrir de eventos en una línea vertical seguida de una serie de eventos.

Ahora bien, ya definidos estos dos términos se podría decir que la GT hace referencia a lograr las metas y objetivos, dándole un protagonismo al tiempo para la realización de todas las actividades

necesarias, como planificación, organización, orientación y control. Ya sabiendo lo anterior cabe hablar de cómo se maneja el tiempo en pro a las actividades a realizar, especialmente en el ámbito académico.

Las metodologías de manejo del tiempo según la Asociación Española para la Calidad (AEC) (2019) permite aumentar la productividad del trabajador y reducir su estrés al no tener que realizar todas sus tareas al mismo tiempo, es decir, al priorizar la importancia de las tareas y respetar los ritmos de trabajo adecuados, permite aumentar el volumen de trabajo realizado y maximizar el rendimiento obtenido.

Lo anterior se puede acompañar de uno o varios métodos que permiten el planear y realizar tareas, sea más efectivo, unos de los que más se emplea, es el uso de una agenda, esta puede ser de las convencionales, las que vienen impresas con los días de los meses del año o una totalmente en blanco que quien la usa va personalizando según sus necesidades.

El disponer de esta última metodología, conocida como bullet journal (figura 4) que ha tomado fuerza en los últimos años y según Alonso (2020), quien afirma que,

Este es un sistema de planificación analógico creado por Ryder Carroll que tiene como fin conseguir la mayor productividad posible. A partir de una serie de listas de tareas, elaboradas de forma consciente y meditada, que busca ir cumpliendo los objetivos, "analizando el pasado, organizando el presente y planificando el futuro", tal y como el propio

Carroll dice, además cada persona puede adaptar este método a sus propias necesidades y rutinas, lo que permite personalizarlo a su medida.

Figura 3 *Bullet journal*



Nota. La fotografía da evidencia del método de organización llamado bullet journal, donde se hace uso de código para determinar el estado de las tareas. Fuente: Elaboración propia.

Por otra parte, el uso de métodos como Pomodoro (figura 5) que permiten distribuir el tiempo entre tareas y descansos, aparte es uno de los usados por estudiantes

este un método de administración del tiempo creado por Francesco Cirillo en los años ochenta. Para experimentar esta técnica, se necesita saber las actividades que se deben llevar

a cabo (priorizándolas según su importancia) y tener a mano un cronómetro que divida el tiempo de estudios en bloques de 25 minutos (pomodoros) separados por cinco minutos de descanso. (Universia, 2020).

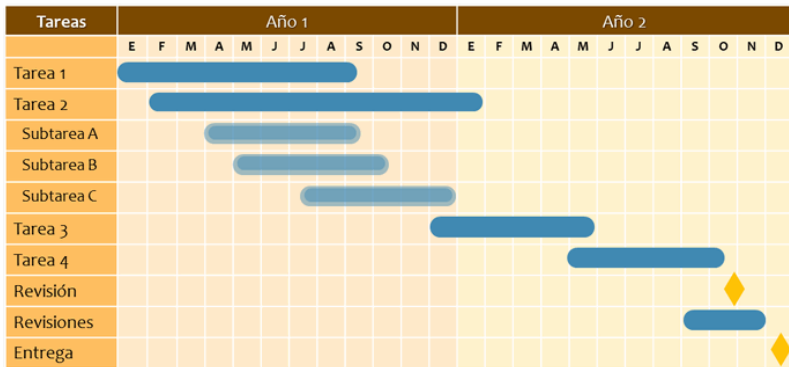
Otro método que puede ser útil a la hora de gestionar el tiempo y trabajo es el GTD (Getting Things Done) diseñado por David Allen. Su metodología es básica y sencilla, por lo que cualquier persona puede utilizarla sin problemas. Se basa en 5 pasos (figura 6) donde, recopilar tareas, procesar tareas, organizar tareas, revisar las acciones y ejecutar la tarea siguiendo uno a uno en orden permiten controlar el flujo de trabajo.

Otra forma de organizar el tiempo es hacer uso del diagrama de Gantt (figura 7), está según Román (2017)

es una herramienta de gestión que sirve para planificar y programar tareas a lo largo de un período determinado. Gracias a una fácil y cómoda visualización de las acciones previstas, permite realizar el seguimiento y control del progreso de cada una de las etapas de un proyecto y, además, reproduce gráficamente las tareas, su duración y secuencia, además del calendario general del proyecto.

Es decir, el diagrama se muestra en un gráfico de barras horizontales ordenadas por actividades a realizar en secuencias de tiempo concretas.

Figura 4 *Diagrama de Gantt*



Nota. Diagrama de Gantt de dos años. Fuente: Microsoft Office templates – Office 365.

A su vez el Plan de 18 minutos creado por Peter Bregman, el cual como afirma Vozza (2021) es un ritual diario de 18 minutos para enfocarse e incrementar la productividad, este consiste en tres pasos en donde el primer paso: emplea 5 minutos para planear, paso dos Re enfocarse (un minuto cada hora laboral) y por último el paso tres revisar, que toma otros 5 minutos al terminar la jornada, en donde se revisan “¿Conseguiste lo que querías conseguir?”, “Si no es así, ¿qué puedes hacer mejor mañana?” (Bregman, 2012).

Y, por último, sabiendo lo anterior cabe resaltar que quien emplea una de las metodologías, suele hacer uso de otras más, pues estas al emplearse en manera conjunta permiten que el rendimiento a la hora de realizar las actividades sea el más alto.

2.1.1 Antecedentes

Ahora bien, sabiendo lo anterior, en Colombia es poco usual ver a los estudiantes apoyados en una o varias de estas metodologías, pues la productividad de los jóvenes se ve afectada muchas veces por evitar este tipo de metodologías como lo advierten Garzón y Gil (2016, pág. 311) en su investigación, El papel de la procrastinación académica como factor de la deserción universitaria.

Dado lo anterior el hablar del proceso y desarrollo que ha tenido Colombia frente a la educación pública es primordial para entender por qué los jóvenes estudiantes obtienen la educación que hoy día reciben.

Tabla 1 *Antecedentes en la educación colombiana*

1903	<p>“Se introdujo la reforma seria y estructural de nuestro sistema escolar y universitario, dividiendo la enseñanza oficial en primaria, secundaria, industrial, profesional y artística. Aparece el bachillerato clásico con formación humanística y el bachillerato en ciencias o de formación técnica.” (<u>González, 2017</u>)</p>
1930	<p>“Se volvió a hablar de gratuidad de la enseñanza; aparece también la primera prueba de Estado para controlar la calidad de la educación” (<u>González, 2017</u>)</p>

1939	“el estado empezó a inspeccionar la educación y surgió la libertad de culto y le quito poder en la educación a la iglesia.” <u>(González, 2017)</u>
1946	“Jorge Gaitán promulgo la igualdad de la educación, dotada de elementos logísticos, humanos y financieros.” <u>(González, 2017)</u>
1950	“Aparecen las carreras técnicas partiendo de la educación superior parte públicas y privadas.” <u>(González, 2017)</u>
1957	“Se da inicio a la formación teórica-practica con el SENA lo cual propone trabajo en las zonas urbanas, el secretariado, construcción y finanzas; en las zonas rurales la agricultura.” <u>(González, 2017)</u>
1960 - 1970	“Se crean los institutos de educación media diversificada INEM con el propósito de incorporar a los alumnos a la fuerza laboral al tener conocimiento de algún arte u oficio” <u>(González, 2017)</u>
1975 - 1980	“Belisario Betancourt diseño el aprendizaje para adultos; los colegios enseñaban con énfasis a la rama de

formación. Se incorpora el concepto de educación básica” (González, 2017)

1990 “Se fundamenta en los principios de la Constitución Política sobre el derecho a la educación que tiene toda persona, en las libertades de enseñanza, aprendizaje, investigación y cátedra y en su carácter de servicio público” (González, 2017)

Nota. La tabla contiene información relevante correspondiente a lo sucedido a largo de los años desde inicios del siglo XX. Fuente: Revista Universidad Francisco de Paula Santander.

Ahora bien, ya teniendo un contexto más claro sobre lo que ha sucedido en Colombia y el entorno educativo, las problemáticas que más acongojan este campo, es que la educación a nivel mundial como lo afirma González (2017, pág. 9) en Colombia es considerada como de baja calidad debido a la cantidad de reformas que esta ha sufrido.

Por otra parte como lo afirma Chona (2005) “anualmente egresan de la secundaria 295.000 jóvenes, de los cuales sólo el 25% pasa al nivel superior”, es decir, que de los estudiantes que se encuentran cursando bachillerato, el 75% no tiene acceso a una educación de nivel superior.

Al mismo tiempo, “La enseñanza aún se dirige tercamente con un énfasis a la adquisición de conocimientos, entiéndase información. El trabajo de los cursos todavía se realiza obedeciendo

a una lógica que ha sido decantada del desarrollo disciplinar y académico, pero no del desarrollo armónico natural del niño y del joven” (Chona, 2005) lo que hace de la educación colombiana una que no permite a los estudiantes el desarrollo autodidacta y autónomo.

Así bien impartir autonomía en los estudiantes no es una prioridad en la educación colombianas, pues es bien sabido que el “en la medida en que el niño se hace capaz de gobernarse a sí mismo, es menos gobernado por otras personas” (Kamii, 1982), lo que lamentablemente no está implementado dentro del sistema educativo de Colombia.

2.1.1.1 Línea del tiempo. A continuación, se presenta un gráfico con la línea del tiempo correspondiente a lo que ha sucedido a largo de los años desde inicios del siglo XX, acompañado con la creación e implementación de las metodologías nombradas en el marco referencial del proyecto.

Figura 5 *Línea del tiempo*



Linea de tiempo

1910

El diagrama de Gantt

Es una herramienta de gestión que sirve para planificar y programar tareas
Henry Laurence Gatt

1980

Pomodoro

es un método para mejorar la administración del tiempo dedicado a una actividad
Francesco Cirillo

2001

Getting thinks done

es un método práctico y popular para la gestión del tiempo y el trabajo
David Allen

2012

Plan de 18 minutos

es su ritual diario de 18 minutos para enfocarse e incrementar la productividad
Peter Bregman

2018

El diagrama de Gantt

Es una herramienta de gestión que sirve para planificar y programar tareas
Henry Laurence Gatt

Nota. La figura muestra un gráfico en donde se ve la línea del tiempo correspondiente a lo que ha sucedido a largo de los años desde inicios del siglo XX en la educación colombiana. Fuente: Elaboración propia.

2.1.2 Marco teórico contextual

La IGT que “es considerada como un tipo de comportamiento de postergación o hábito de retraso de actividades o situaciones” (Naturil-Alfonso, Peñaranda, Vicente, & Marco-Jiménez, 2018), genera problemas de salud mental e incluso física.

Lo anterior, dado que el procrastinar es un factor que acobija a la mayoría de estudiantes “independientemente del tiempo del que disponen para la elaboración y entrega de la tarea” (Naturil-Alfonso, Peñaranda, Vicente, & Marco-Jiménez, 2018), pues entre más se acerca la fecha de entrega de un trabajo o el presentar un examen, incrementa proporcionalmente en el estudiante un grado de estrés.

Todo lo anterior, como la afirma Behavioural Heticaré consulting (BHConsulting) “una buena GT ayudará a ser más productivo en el trabajo y a sentir menos estrés”, para ello a continuación se expondrán ciertos temas que se deben tener en mente para así fundamentar el proceso de esta investigación.

2.1.2.1 Autonomía y rol del docente. en las aulas el rol que ha de asumir el docente es el de orientador, pues de esta forma permite al estudiante ser protagonista en el proceso de aprendizaje,

este debe dotarte de recursos para que pueda apropiarse de conocimientos que desarrollen su meta cognición, y otros ámbitos envueltos en lo personal, social y cultural, que permita una formación continua y permanente (Asprilla , y otros, 2017, pág. 68) .

En relación con lo anterior

“se deben considerar aquellas que más se ajusten a las necesidades de los educandos, siendo los contenidos a desarrollar una excusa que se debe saber elegir y comunicar, en busca de orientar hacia la consecución de los objetivos, enmarcados en el desarrollo pleno del ser humano tanto en lo concerniente a lo neurofisiológico, como en las dimensiones psicológica, social y ética” (Asprilla , y otros, 2017).

Esto con el fin que el estudiante sea autónomo y consiente del beneficio que trae a corto y largo plazo el manejar de manera eficaz su tiempo en pro de las actividades ya sean académicas o sociales de su diario vivir.

2.1.2.2 Motivación. según Asprilla & otros (2017) existen dos tipos de motivaciones que el docente puede brindar al estudiante, la primera sería la motivación intrínseca que se centra en la tarea y la satisfacción que genera el realizarla con éxito rotundo, mientras que la motivación extrínseca depende netamente de lo que digan o hagan los demás, es decir, el actuar del estudiante o lo que se obtenga como resultado tangible del aprendizaje del estudiante.

Lo anterior teniendo como propósito central de la formación que reciben los jóvenes el desarrollar el gusto y el hábito del estudio independiente, donde este sea por el proceso de realizar la tarea y se comprometa sin desfallecer, en el incremento de su propia competencia, actuando con autonomía y con gusto por lo que hace (Asprilla , y otros, 2017).

2.1.2.3 Educación y escuela. Hoy día la enseñanza no solo ocurre en la escuela (Asprilla , y otros, 2017, pág. 53), pues el contexto actual influye con algunos valores, leyes y normas, tradiciones, cambios en las características sociales, economía y política, entre otras, que dentro de los procesos educativos son cruciales para que las competencias que han de desarrollar los estudiantes sea efectivo teniendo en cuenta los contenidos y conceptos.

Por ello su libro Una escuela para la sociedad del conocimiento. El sentido de la educación escolar, afirma que la mente de los estudiantes que acceden hoy a la escuela está muy lejos de ser una tabla rasa; ahora estos llegan al sistema educativo con conocimientos previos, fruto de la interacción con la tecnología y sobre todo con los medios de información y comunicación interactivos. En su planteamiento, se observa que el desarrollo tecnológico, las redes de información y los dispositivos digitales se constituyen en recursos que permiten acceder al pensamiento autónomo y que lo que se necesita es acercar

las barreras que se tienen entre unos y otros para dar en la consecución de conocimientos que se apoyen en los logros de esta modernidad. (Feito, 2012).

Es aquí donde la escuela dentro de la formación autónoma y creación de hábitos en pro del buen manejo del tiempo ha de incurrir para que los estudiantes en su vida académica no sufran de afectaciones por el inadecuado manejo del tiempo.

2.1.2.4 Padres de familia. La estructura de padres de familia como lo afirma Asprilla & otros (2017) “a hace parte de lo que responde a la función formadora en el hogar. Es por eso que son uno de los elementos articuladores de la relación con la institución” y no solo con la institución sino también con la forma en la que el estudiante se relaciona contextualmente con sus metas, sino también con sus intereses para así lograr un dinamismo autorregulado de como realiza sus actividades diarias.

2.1.2.5 Diseño Instruccional. “Se ocupa de la planeación, la preparación y el diseño de los recursos y ambientes necesarios para que se lleve a cabo el aprendizaje.” (Belloch, 2012) quien también afirma que el diseñador instruccional “ha de ser una persona preparada en el campo de la pedagogía, la psicología del aprendizaje, la psicopedagogía, los entornos virtuales de enseñanza, la formación a distancia, los entornos colaborativos”.

2.1.3 Marco teórico disciplinar

La primordial propuesta sobre el adecuado manejo del tiempo en estudiantes que se encuentran cursando bachillerato (educación media) y como esta afecta su vida diaria indicada en la hipótesis propositiva a continuación detallada: “El conocer una o varias metodologías de GT y emplearla en el diario vivir, permite a los estudiantes de bachillerato tener una calidad de vida plena”, se dirige al adecuado manejo del tiempo, este discernido por la AEC (2019) como “el reparto adecuado del tiempo de trabajo de una persona en las distintas tareas que tiene que acometer. La GT permite administrar el tiempo de trabajo de manera que se obtenga la mayor productividad posible”.

Así bien la GT se acompaña de métodos que facilitan la implementación de esta, y es en este punto donde el diseño interviene, permitiendo generar, adaptar o mejorar estas desde el margen visual y conceptual que esta disciplina abarca, por ejemplo, existe un amplio campo en el cual puede intervenir dentro de las metodologías analógicas y digitales, como lo son las agendas clásicas o bien plataformas virtuales de organización y planeación.

A continuación, dejando ver como la disciplina del diseño puede intervenir asertivamente dentro de estas metodologías se plantearán diversos temas que se han tenido en cuenta desde el diseño para así fundamentar el proceso del proyecto.

2.1.3.1 Diseño Educativo. “Consiste en trazar el camino y generar los medios para poder “viajar” desde el punto en que se detecta la necesidad, hasta el punto de desempeño deseado. Esto se logra a través de la selección de saberes, caminos, momentos y recursos que combinados de manera estimulante facilitan la llegada más segura a ese desempeño.” (Antezana, 2013)

Ahora bien este aplicado en la pedagogía, como bien lo explica Touriñán (2014) el diseño educativo es compatible con y necesario para realizar un diseño instructivo ante la intervención pedagógica bajo los principios de educación e intervención de la misma, pues para hacer diseño educativo, explica, no solo es primordial entender los componentes de ámbito educativo, sino que también la implementación de una acción educativa correcta, transforme la información en conocimiento y este en educación.

2.1.3.2 Modelo ADDIE. “es un proceso de diseño Instruccional interactivo, en donde los resultados de la evaluación formativa de cada fase pueden conducir al diseñador instruccional de regreso a cualquiera de las fases previas. El producto final de una fase es el producto de inicio de la siguiente fase.” (Belloch, 2012).

En donde ADDIE es el acrónimo del modelo, atendiendo a sus fases:

- **Análisis.** El paso inicial es analizar el alumnado, el contenido y el entorno cuyo resultado será la

descripción de una situación y sus necesidades formativas.

- **Diseño.** Se desarrolla un programa del curso deteniéndose especialmente en el enfoque pedagógico y en el modo de secuenciar y organizar el contenido.
- **Desarrollo.** La creación real (producción) de los contenidos y materiales de aprendizaje basados en la fase de diseño. Implementación.
- **Ejecución y puesta en práctica de la acción formativa con la participación de los alumnos. Evaluación.** Esta fase consiste en llevar a cabo la evaluación formativa de cada una de las etapas del proceso ADDIE y la evaluación sumativa a través de pruebas específicas para analizar los resultados de la acción formativa.

2.1.3.3 Diseño Instructivo.

Este “Es la ordenación espacio-temporal de los elementos que intervienen en el proceso de enseñanza para lograr el aprendizaje de un contenido concreto; el diseño instructivo puede ser basado en la experiencia personal o en las directrices de la Didáctica como disciplina que estudia la teoría, la tecnología y la práctica de la enseñanza y su integración curricular; en el segundo caso, hablamos del

diseño instructivo en sentido técnico, que se identifica con el diseño didáctico.” (Tourrián, 2014).

Es decir que este soporta ampliamente la idea de colocar la experiencia personal como base para la educación didáctica en la que la disciplina interviene por medio de figura, forma, textura y color.

2.1.3.2 El nuevo rol del diseño como bien lo afirma Guijosa (2008) “Vivimos en una época que se ha visto fuertemente sometida a cambios y transformaciones importantes en sus distintas estructuras económicas, políticas, sociales y culturales, producto de lo que suele llamarse globalización o mundialización” en donde la disciplina que ejerce su praxis en la sociedad actual, es llevada a lo multidisciplinar con la realidad productiva de sus respectivos países, tal es el caso,

“en el ámbito de la educación del diseño, de la Escuela de Diseño del Instituto Profesional DuocUC de la Pontificia Universidad Católica de Chile quien desarrollo y estructuró el proyecto FONDEF, el cual está destinado a abordar la formación de profesionales y técnicos altamente capacitados en cada una de las especialidades, que abordan el conocimiento y la aplicación práctica que ofrece el diseño industrial.” (Guijosa, 2008).

Por lo anterior cabe mencionar que el abordar la temática propuesta, desde el diseño aportaría bastante ya que

2.1.4 Marco conceptual

Tabla 2 *Marco conceptual*

Gestión	<p>“Es un conjunto de procedimientos y acciones que se llevan a cabo para lograr un determinado objetivo”, es decir la gestión es una serie de pasos a seguir que se realizan para acometer un fin planeado con anticipación” <u>(pág. 1)</u></p>
<u>(Westreicher, 2020)</u>	
Gestión del tiempo	<p>“se entiende como el reparto adecuado del tiempo de trabajo de una persona en las distintas tareas que tiene que acometer. La GT permite administrar el tiempo de trabajo de manera que se obtenga la mayor productividad posible.” <u>(pág. 1)</u></p>
<u>(AEC, 2019)</u>	
Metodologías de gestión del tiempo	<p>Existen diferentes opciones para gestionar mejor el tiempo, tanto en el trabajo como en la vida personal. Para ello, existen diferentes métodos, herramientas y soluciones. Para tener éxito solo hay que adoptar las que mejor se adapten a las necesidades y que se enfoquen en el objetivo de dar esa sensación de productividad. <u>(pág. 1)</u></p>
<u>(Bienestando, 2020)</u>	

Disciplina

(García, 2008)

“En cualquier caso, se trata de un concepto controvertido en el que influyen dos formas de entenderlo: por un lado, la disciplina como correctora de conductas inadecuadas y, por otro, como una estrategia para desarrollar y controlar las conductas deseadas” (García, 2008)

Autonomía

(Kamii, 1982)

La autonomía es intelectual, social, afectiva y moral, cuya finalidad es producir individuos autónomos que sean capaces de respetar la misma autonomía en otras personas. (pág. 6)

Planear

(Munch & García, 1985)

“es indispensable para el alcance de objetivos, ello ayuda de manera considerable a no perder de vista los elementos esenciales de la finalidad que se está persiguiendo. Además, son muy útiles para evaluar los avances de lo proyectado” (pág. 30)

Procrastinación

“se define como el hecho de posponer responsabilidades (tareas o trabajo) y decisiones de manera habitual. Es la tendencia a gastar el tiempo, demorar y

(Garzón & Gil, 2016) aplazar de forma intencionada algo que debe ser hecho” (pág. 6)

Organización

(Munch & García, 1985)

“se define como el hecho de posponer responsabilidades (tareas o trabajo) y decisiones de manera habitual. Es la tendencia a gastar el tiempo, demorar y aplazar de forma intencionada algo que debe ser hecho” (pág. 7)

Educación

(Mineducación, 2020)

“En Colombia la educación se define como un proceso de formación permanente, personal cultural y social que se fundamenta en una concepción integral de la persona humana, de su dignidad, de sus derechos y de sus deberes.” (pág. 9)

Nota. La anterior tabla busca definir, delimitar y describir los conceptos clave involucrados en las variables que se contemplan en el problema de investigación y los objetivos. Fuente: Elaboración propia.

2.1.5 Marco institucional

Dentro del contexto educativo interactúan diversos factores tales como: la localidad, situación geográfica, situación histórica, población, diversidad, tipo de plantel educativo y todo lo que rodea estas instituciones educativas distritales, en especial en la ciudad de Bogotá, Colombia, pues es esencial el reconocer el contexto en el que estas se encuentran ubicadas.

Teniendo en cuenta la información obtenida en apartados anteriores y como lo afirman Asprilla & otros (2017, pág. 55) se reconoce que el plan educativo que se emplea en el sistema de educación colombiano

“carece de identidad en cuanto a las practicas relacionadas con los procesos de enseñanza y aprendizaje desde el fortalecimiento de la autonomía y de esta manera conociendo más el sistema y realizando un proceso de retroalimentación positiva, se podrá tener un mayor impacto desde la transversalidad y el trabajo colaborativo”.

También así teniendo en cuenta la situación actual de pandemia, el proyecto debe guiarse según los lineamientos para la prestación del servicio de educación en casa y presencialidad bajo el esquema de alternancia y la implementación de prácticas de biodiversidad que se dicten dentro de la comunidad educativa que dictamina tanto Mineducación y Minsalud (Mineducación & Minsalud, 2020) Por ende, todo lo relacionado a trabajo de campo dentro de las

instituciones debe seguir un estricto seguimiento a las resoluciones presentadas por los ministerios de salud y de educación.

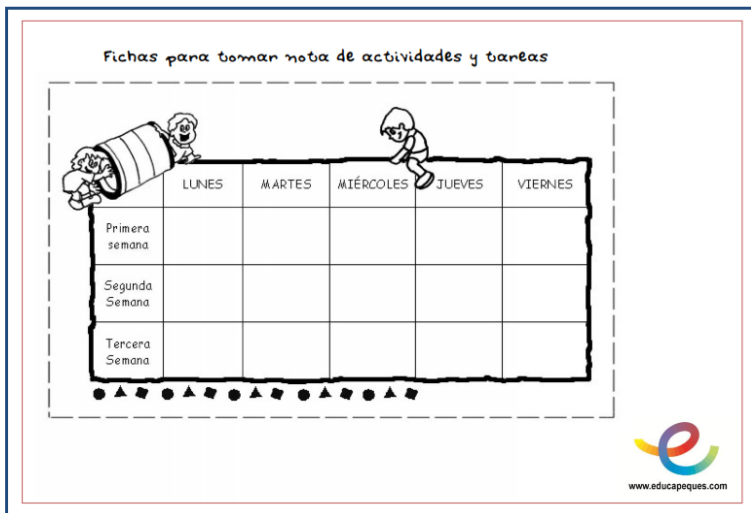
2.2 Estado del arte

En términos generales son pocos los proyectos centrados a la enseñanza de metodologías del manejo del tiempo que estén enfocados a jóvenes, lo que abre un campo en el cual trabajar dentro del proyecto.

Ahora bien, esto no implica que no existan proyectos enfocados a la enseñanza del correcto manejo del tiempo o uso de metodologías que se nombraron anteriormente

2.2.1 Método GTD «Gestión del tiempo» “este permite la organización de las tareas para acabarlas a tiempo y en orden” (Fuentes, 2020) este método permite la estimulación de estudio eficaz en los niños, desarrolla la capacidad de organizar la mente, desarrolla la capacidad de responsabilidad y puntualidad en la entrega de las tareas, favorece la concentración y la atención, estimula en alto grado la memoria a corto y largo plazo, modifica conductas desordenadas, crea hábitos adecuados de estudio y de realización de tareas, genera autocontrol en los niños y estimula la gestión de tareas en etapas gestantes.

Figura 6 *ficha para tomar nota de actividades y tareas*



Nota. La figura muestra una ficha en la que el infante toma nota de actividades y tareas a realizar durante la semana. Fuente: educapeques.com

Figura 7 ficha para organizar la lectura

Fichas para organizar la lectura diaria

FICHA DE LECTURA

Nombre:

Título del cuento:

.....

.....

¿Te ha gustado?



www.educapeques.com



Nota. La figura muestra una ficha en la que el infante escribe su nombre, toma nota del nombre del documento o libro y le da una calificación dependiendo si le agrado o no. Fuente: educapeues.com

Figura 8 ficha para el horario

Fichas para el horario de la tarde gestión de tareas

HORARIO DE LA TARDE								
	14-15	15-16	16-17	17-18	18-19	19-20	20-21	21-22
Lunes								
Martes								
Miércoles								
Jueves								
Viernes								
Sábado								
Domingo								

www.educapeques.com

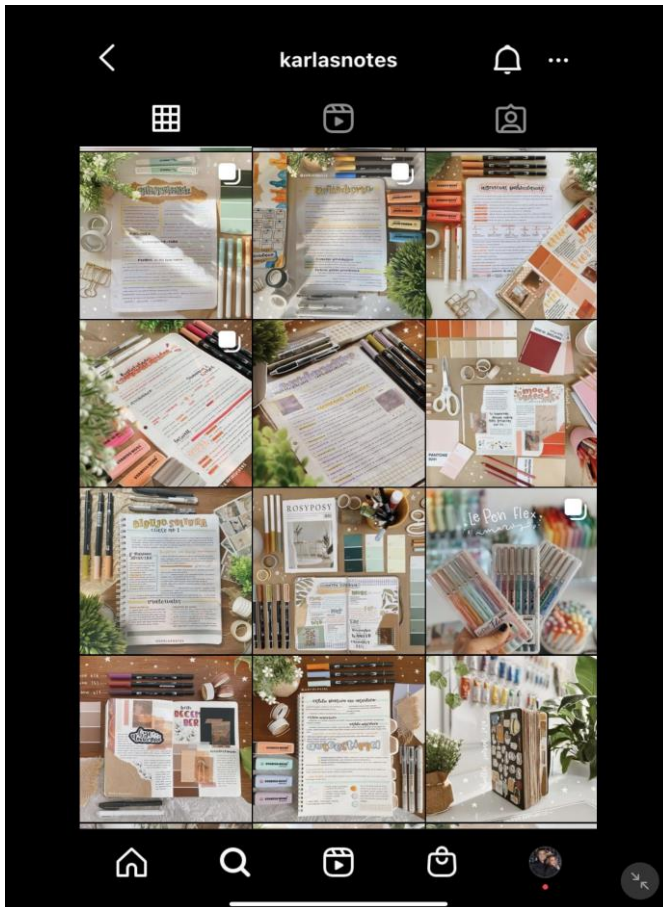
Nota. La figura muestra una ficha en la que el infante toma nota de las tareas a realizar dentro de un periodo de tiempo en horas de la tarde. Fuente: educapeques.com

2.2.2 Comunidad de Studygramers son un grupo de “estudiantes que ejercen la labor de mentor entre sus pares en el ámbito académico. No solo es quien comparte apuntes -que siempre son ordenados y de cuidada estética con letras diferentes y colores llamativos- sino que también transmite apoyo y experiencias. Un “influencer del estudio” (Cifuentes, 2021).

Básicamente son un grupo de influenciadores que suben contenido tanto en YouTube como Instagram, incluyendo hacen en vivos por medio de una plataforma llamada twitch.tv, donde

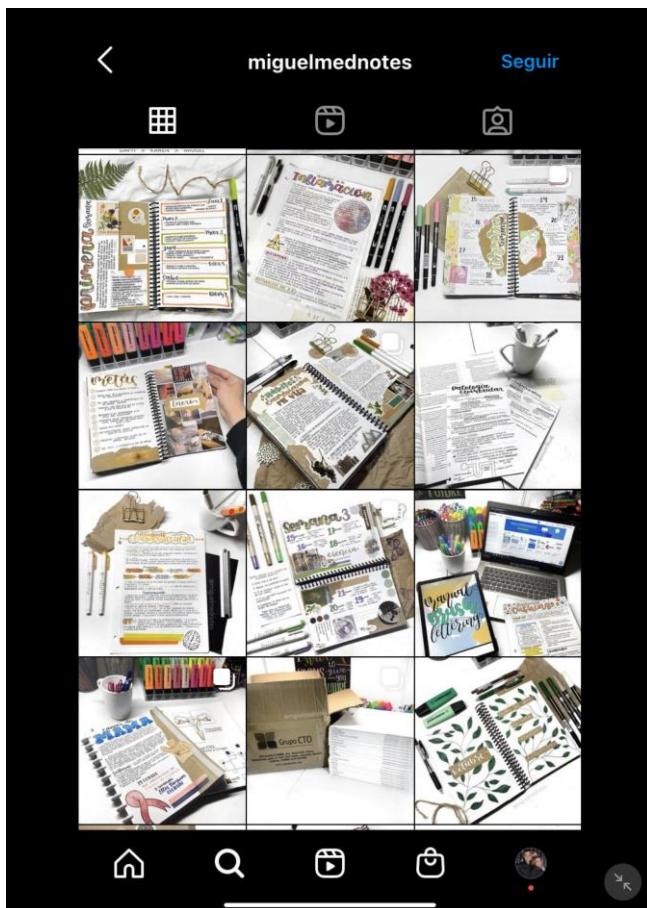
comparten con sus seguidores la forma y paso a paso en la que realizan sus apuntes, planean su día a día y comparten tips para ello.

Figura 9 Feed de Instagram @karlasnotes



Nota. La figura muestra el feed de la Studygramer Karla Canseco con usuario en Instagram @Karlasnotes, donde sube publicaciones para inspirar a sus seguidores. Fuente: Instagram @Karlasnotes.

Figura 10 Feed de Instagram @miguelmednotes



Nota. La figura muestra el feed de la Studygramer Miguel Cisneros con usuario en Instagram @miguelmednotes, donde sube

publicaciones para inspirar a sus seguidores. Fuente: Instagram @miguelmednotes.

Figura 11 Feed de Instagram @mayranotes



Nota. La figura muestra el feed de la Studygramer Miguel Cisneros con usuario en Instagram @miguelmednotes, donde sube publicaciones para inspirar a sus seguidores. Fuente: Instagram @mayranotes.

2.2.2 Cursos que enseñan cómo usar metodologías de gestión del tiempo en la actualidad el acceso a internet nos permite acceder a múltiples plataformas de contenido, en especial las de aprendizaje virtual pues como lo afirma Monroy (2020) e-learning, una modalidad de aprendizaje en auge que llegó para quedarse.

Figura 12 *curso en crehana*

The screenshot shows the Crehana website interface. At the top, there is a navigation bar with the Crehana logo, a search bar containing the text '¿Qué quieres aprender hoy?', and buttons for 'Iniciar sesión' and 'Registrarse'. Below the navigation bar, the main content area features the course title 'Curso online de Manejo de Tiempo y Productividad' in a large, bold font. Underneath the title, there is a short description: 'Aprende herramientas y técnicas de organización para aprovechar mejor tu tiempo, ser más efectivo en tus tareas y alcanzar tus metas.' Below the description, there are statistics: 'Más vendidos', '21.679 Estudiantes', and '4.81 (3649)' with a star icon, followed by 'Actualizado el 06/2021'. The course is attributed to 'Cristian Situ, Manager de Educación en Crehana', with a small profile picture. A prominent blue button labeled 'Agregar al pack' is visible, along with a link to 'Ver más cursos'. At the bottom of the course card, the price '\$56900' is displayed with a red tag indicating '81 % dto.', and a blue button labeled 'Cómpralo ahora' is present.

Nota. La figura muestra el curso que se puede tomar en una plataforma de e-learning llamada crehana. Fuente: crehana.

Figura 13 *curso Domestika*

DOMÉSTIKA Cursos Proyectos PRO ...

Buscar cursos Entrar Crear cuenta

Técnicas de gestión del tiempo para creadores y creativos

Un curso de Mónica Rodríguez Limia, Consultora de negocios

TOP VENTAS 98% Valoraciones positivas (1.6K) 39711 alumnos Audio: Inglés, Español
Español, Inglés, Portugués, Alemán, Italiano, Francés

Presentación Contenidos Comunidad Proyectos Alumnos

\$46.900 COP 61% Dto.
~~\$120.000 COP~~

Comprar

La oferta termina en 1d - 02:38:41

- 98% Valoraciones positivas (1.6K)
- 39711 alumnos
- 27 Lecciones (5h 30m)
- 27 Recursos adicionales (14 archivos)
- Online y a tu ritmo
- Disponible desde la app
- Audio: Inglés, Español
- Español, Inglés, Portugués, Alemán, Italiano, Francés
- Nivel: **AVANZADO**
- Acesso ilimitado para siempre
- Certificado al completar el curso

Nota. La figura muestra el curso que se puede tomar en una plataforma de e-learning llamada Domestika. Fuente: Domestika.

Así bien, se puede determinar que el campo menos explorado por la industria del diseño y como tal desde el diseño digital y multimedia es la GT en estudiantes que se encuentran cursando bachillerato, lo que permite al proyecto, poder intervenir con las personas, que a continuación se caracterizaran y esta área en específico.

2.3 Caracterización de usuario

Para definir al usuario se lleva a cabo un proceso de indagación (figura 19) en el que se determina qué mueve al usuario, el entorno digital que lo rodea y los diversos factores que ha dejado la pandemia actual como muestra de sus acciones y de la comunidad, gracias a lo

anterior es posible identificar aquellos relacionados directa o indirectamente con la problemática.

Ahora bien, el entorno en el que se mueve el usuario es uno de actividades académicas y un poco de enriquecer momentos con su círculo social, lo que hace que, en la mayoría de ocasiones, no se sepan priorizar los deberes o actividades a realizar, lo que da espacio a la procrastinación y así como se vio en el apartado de la justificación se desencadenen diferentes factores que impidan una calidad de vida plena, combinando vida académica con la social, en los estudiantes.

Figura 14 *12 arquetipos*

Isabela Moreno

15 años

Arquetipo de: mago

Lema: La vida es un lienzo en blanco, y se debe lanzar sobre él toda la pintura que se pueda

Deseo básico: Graduarse de Once

Objetivos a corto plazo: Entrar a estudiar profesionalmente
Diseño de Interiores

Su mayor temor: No graduarse como bachiller

Su estrategia: Usar diferentes métodos de organización
en su vida académica

Su mayor debilidad: Ser dispersa

Su mayor talento: Ser estratégica



Nota. La figura muestra una tarjeta persona formada a partir de los 12 arquetipos con la que se caracterizó al usuario. Fuente: Elaboración propia.

Teniendo en cuenta lo anterior, se determinó que el usuario al que ira dirigido el producto serán estudiantes que se encuentren en su etapa académica formativa de bachiller, ver **Anexo C**, con un rango de edad de entre los 14 a los 17 años de edad, puesto que según Martínez (2016) los hábitos que se le inculcan y permanezcan en esta fase, serán los hábitos que esa persona tendrá en su vida

adulta, lo que facilita, en fases futuras el mantener rutinas e implementar las metodologías en pro a una vida sana y de calidad.

3. Desarrollo de la metodología, análisis y presentación de resultados

3.1 Criterios de diseño

Como criterio de diseño se plantea una propuesta multimedia para la AGT en estudiantes de bachillerato del grado once de la ciudad de Bogotá, quienes están en aras a salir del colegio y enfrentarse a la carga de deberes que demanda la universidad. El arte de organizarte, es un prototipo multimedial, que como objetivo tiene el promover el uso en el diario vivir de los estudiantes de bachillerato, los diferentes métodos de la AGT en ámbito académico.

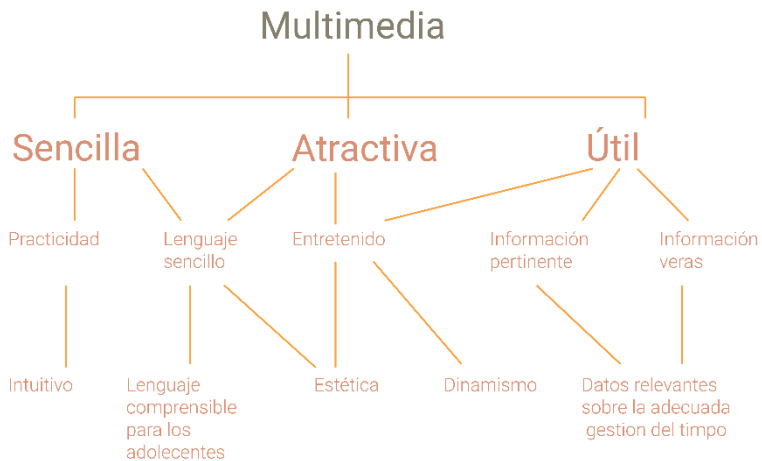
Al contrario de “Orientación Académica Gestión del tiempo, la clave para triunfar en los estudios”, que propone por medio de una página web con contenidos muy densos, con mucho texto e imágenes poco atractivas por medio de una narrativa al estilo blog, en cambio con El arte de organizarte se propone una narrativa visual tipo seminario unida a actividades que permitan la comprensión de las diferentes metodologías de gestión del tiempo, que maneje un lenguaje más apropiado para este rango de edad.

3.1.1 Árbol de objetivos de diseño

A partir del análisis realizado, se determina que el producto debe transmitir información relacionada con La adecuada gestión del tiempo de forma útil, atractiva y sencilla, teniendo en cuenta datos relevantes de fuentes verificables y fiables. En este proceso no se descuida la belleza del producto para hacerlo entretenido y enérgico para el usuario; para ello, también es necesario que sea práctico e intuitivo, y el usuario comprenda la información brindada, como se muestra en la Figura 15.

Figura 15

Árbol de diseño



Nota. La figura muestra el árbol de diseño, las características que debe tener el producto. Fuente: Elaboración propia.

3.1.2 Requerimientos y determinantes de diseño

En este punto del proceso de investigación se llegó al punto de establecer la importancia de lo que puede llegar a tener los determinantes y la relevancia de los requerimientos en el producto, esta se puede observar de forma gráfica en la figura 20.

En donde los factores que rigen como primordiales son el usuario quien motiva los determinantes de lo llamativo, lo atractivo, la

usabilidad y la accesibilidad dentro del diseño del producto, otro factor es el funcionamiento del producto donde la legibilidad, la creatividad y lo informativo del producto, lo anterior se puede visualizar gráficamente en el **Anexo E**.

3.2 Hipótesis de producto

Para este apartado se plantean tres posibles propuestas, a partir de las cuales se aborda una solución al problema desde diferentes perspectivas para así lograr llegar al objetivo, para lo anterior se emplea la matriz de hipótesis que facilita el seguimiento y verificación a lo largo del proceso de investigación, para ampliar la información consignada en la matriz de hipótesis diríjase al **Anexo F**.

3.3 Desarrollo y análisis Etapa Problema

La recopilación de datos desde diferentes fuentes de información, como lo son libros especializados en la educación, textos y blog especializados en la temática principal del proyecto, artículos sobre la educación en Colombia, así como también, una encuesta a estudiantes y que gracias a la meta proyectual de Bruno Munari especialmente en la etapa de problema, fue posible llevar a cabo el apartado 1.3 definición del problema de esta investigación

Luego de la recopilación de estos datos, el proceder con el análisis por medio de la metodología anteriormente mencionada fue

crucial para determinar cómo se llevaría a cabo el diseño y así también determinar las delimitaciones que tendría el proyecto

3.4 Desarrollo y análisis Etapa de diseño

En este punto de la etapa de diseño se pudo llegar a la línea gráfica del proyecto a través del Brainstorming, ya que esta puede determinar cómo sería el diseño. Por ello, se proponen diferentes ideas, se determina la viabilidad y de esta manera lo que mejor se ajustaba al objetivo más adecuado, se seleccionaron las diferentes ideas y las opciones que pueden solucionar el problema planteado.

Una de las opciones que más fuerza a partir de la matriz de hipótesis ha tomado es por medio del diseño de una agenda que tengo un instructivo en cada sección, al cual se puede acceder por medio de un código QR, esta idea surge como la más adecuada debido a que no requiere una instalación ni ocupa espacio en el dispositivo, además que el proceso estará guiado por medio ilustraciones, piezas e incluso videos si son pertinentes.

Todo lo anteriormente mencionado se emplea basado en el desing thinking que ofrece herramientas como lo es el drawstorming tal como se evidencia en la Figura 16 que durante el proceso ayudo a determinar que la red social por la cual se tendría comunicación tanto con el cliente como con el usuario

Figura 16 Drawstorming



Nota. La figura muestra el árbol de diseño, las características que debe tener el producto. Fuente: Elaboración propia.

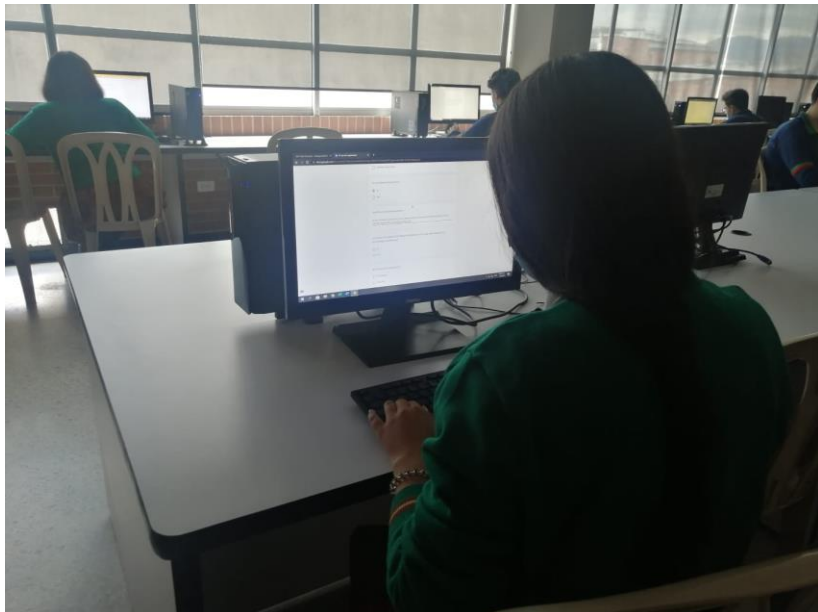
3.5 Resultados de los testeos

3.5.1 Primer testeo

3.5.1.1 Evidencias (Prototipo, testeo y proceso de iteración). El primer acercamiento se hizo con 10 estudiantes y una

de las directivas de la institución Liceo Santa Bernardita, en primera instancia se tenía como idea que este se realizaría de manera virtual por medio de video llamada, por lo cual se usó la herramienta de Google Forms para realizar la encuesta, esta estaba enfocada en la línea grafica del producto y piezas que se publicaran en Instagram, finalmente por gestión este se realizó de manera presencial en el aula de informática, dentro de la institución, sin embargo, se empleó la encuesta realizada por Google Forms para que los estudiantes y una de las directivas completara de manera digital, como se puede observar en la Figura 17.

Figura 17. Evidencia del primer testeo



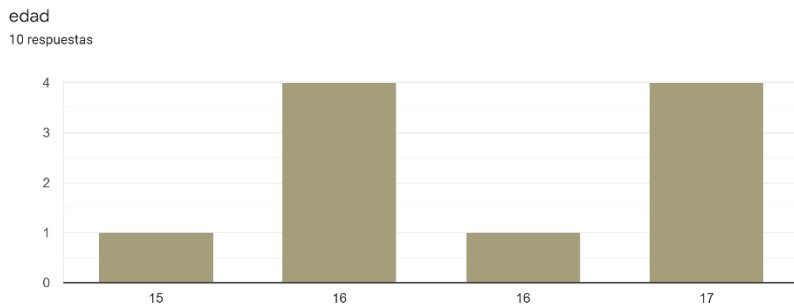
Nota: evidencia del primer testeo enfocado a la línea gráfica. Fuente: biblioteca personal.

El proceso empezó haciéndoles llegar el link a cada estudiante por medio del correo institucional, mientras respondían las preguntas de edad y el correo, se les contextualizó del porque estaban respondiendo la encuesta, se les conto del proyecto y las bases por las cuales esta era fase en la que se encontraba la investigación.

Para el proceso anteriormente realizado el nombre de los estudiantes y por petición de la institución no fue revelado, ya que al ser menores de edad se debida hacer un proceso de autorización de tratamiento de datos con los padres de familia.

3.5.1.2 Evidencias (Percepción del usuario). Los estudiantes que hicieron parte de este testeo se encuentran en grado Once, es decir que son jóvenes que se encuentran en las edades de entre 15 y 17 años como se evidencia en la siente Figura 18.

Figura 18. Edad



Nota: Edad de los encuestados para el primer testeo. Fuente: testeo de línea gráfica y contenido El arte de organizarte.

Dentro de las respuestas que guiaron el diseño y especial la línea grafica fueron las relacionadas a la una pieza, Figura 19, grafica que hipotéticamente se encontraría en Instagram y los resultados encontrados con una pregunta abierta que se puede ampliar en el **Anexo J.**

Figura 19 Pieza grafica testeada

¿En que te puede ayudar?

El arte de Organizarte

Nota: La figura anterior hace referencia a la pieza que hipotéticamente el usuario se encontraría en Instagram. Fuente: Instagram @elartedeorganizarte

Como bien se comentó anteriormente y con base a los comentarios al respecto definieron en conclusión diferentes puntos que son importantes para que el producto y la forma en la que se

comunique este sea pertinente, así como se puede visualizar en la siguiente tabla

Tabla 3. hallazgos y conclusiones

Título del proyecto:		El arte de organizarte: haz del tiempo un aliado		
	Hallazgos relevantes	Resumen del análisis	Conclusiones	Decisiones de diseño
1	los usuarios definen como: interesante la propuesta en cuanto combinación de tipografías	lo que se pudo observar durante el testeo, fue que algunos de los usuarios recomendaron que la tipografía más delgada no se veía correctamente en un tamaño muy pequeño	la tipografía roboto es muy delgado y en algunos formatos se llega a perder	la tipografía roboto thin será cambiada por roboto light

2	por parte de los contenidos, los usuarios demostraron interés pues preguntaban si los sorteos publicados eran ciertos y si podían participar	por parte de los contenidos, el 90% de los usuarios participaría en sorteos, lives y workshops	un 90% de los encuestados participarían en las actividades realizadas por medio de Instagram	manejar de forma llamativa y creativa todo lo relacionado con contenidos expuestos en el análisis
3	en cuanto la paleta de color los usuarios determinaron que son colores llamativos y que las combinaciones son interesantes	en cuanto la paleta de color los usuarios determinaron que son colores llamativos y que las combinaciones son interesantes	los colores empleados en la paleta de color son llamativos y ofrecen una sensación de tranquilidad	se mantendrá la paleta de color tanto para redes sociales y en la imagen corporativa

Nota: Tabla que registra los hallazgos y decisiones de diseño que se tomaron para la línea gráfica del producto. Fuente: Elaboración propia.

3.5.2 Segundo testeo

3.5.2.1 Evidencias (Prototipo, testeo y proceso de iteración). El segundo acercamiento se hizo con dos personas, quienes interactuaron con el producto y las instrucciones que este trae, por lo anterior, era necesario un celular que tuviese acceso a internet, pues los instructivos que guían al usuario a entender cómo llevar cada apartado de la agenda están publicados en la página de Instagram de “El Arte de Organizarte”, sin embargo, durante el proceso se evidenció que el uso de la agenda es intuitivo y el leer las guías una sola vez permitían al usuario llenar el resto de los apartados sin necesidad de leer el instructivo de nuevo

3.5.2.2 Evidencias (Percepción del usuario). Para este punto ya se tenía la libreta física con el mes de noviembre del año 2021, el usuario lo primero que hizo fue identificar el producto, pues no se le mencionó lo que era, al darse cuenta que era una agenda siguió revisando el contenido del mismo hasta que con detalle leyó el enunciado que venía junto al código QR, procedió a leerlo lo que le permitió entender que debía hacer en cada cuadro y fecha, sin embargo hizo el comentario que para ella solo era necesario que estuviese en código en una sola página pues, que estén en todas las páginas le parecía redundante y monótono, para ampliar lo que se menciona anteriormente revisar el **Anexo J**.

3.6 Prestaciones del producto

A continuación, se presentan los aspectos que se tienen en cuenta para la realización del producto, estos están enmarcados desde los parámetros morfológicos, técnico-funcionales y la usabilidad del producto.

3.6.1 Aspectos morfológicos

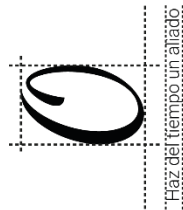
El producto desde el aspecto visual, por su composición y forma comunicativa análogo digital, permite que este tenga una propuesta atractiva ante el usuario final.

Para la identificación del producto se crea un logotipo que permite que la identificación del mismo pues su forma y distribución permiten que este sea visualmente llamativo para que los usúralos se detengan a leerlo (figura20)

Figura 20 Proporciones del logo

Construcción del logotipo

Proporciones



<p>el arte de Haz del tiempo un aliado</p> <p>Organizarte</p> <p>locono eslogan</p>	<p>logotipo</p>
<p>Icono</p> <p>O</p>	<p>Vertical</p> <p>O</p> <p>Haz del tiempo un aliado</p>
<p>Horizontal</p> <p>el arte de Haz del tiempo un aliado</p> <p>Organizarte</p>	

Nota: La figura anterior muestra la construcción del logo de El arte de Organizarte. Fuente: Elaboración propia.

Por otra parte, como se puede identificar a lo largo del documento los colores que se eligieron para la paleta de color son colores llamativos, pero que a su vez son colores que llegan a ser neutrales para hacer uso de ellos dentro de cualquier pieza visual, todo lo anteriormente mencionado puede ser ampliado en el **Anexo K**.

Adicionalmente, se establecieron tres tipografías, la primera Dancing Script, fuente sans serif que ayudan a darle dinamismo al ser utilizada para los títulos y textos con una mayor jerarquía, este tipo de letra es fácil de diferenciar y de fácil lectura; como segundo lugar, está la fuente Roboto, sans serif y con un peso bold para los títulos con una menor jerarquía, esta tipografía también es de fácil lectura y fácil diferenciación; Por último, está la fuente Roboto light, sans serif y de peso regular, para los párrafos del contenido en las piezas gráficas.

3.6.2 Aspectos técnico-funcionales

El uso de la herramienta Adobe Ilustrador fue crucial, para hacer posible la diagramación, construcción y realización de las piezas se hizo, así como también la creación del logo y otras ilustraciones que se pueden ver en la página de Instagram del producto.

A su vez, la diagramación de la libreta como producto final también fue utilizada esta herramienta, pues permitió que a raíz de los testeos y la modificación de la diagramación de esta fuera rápida y eficaz.

3.6.3 Aspectos de usabilidad

Al buscar diferentes plataformas para la transmedia y la multimedia, se puede decir su usabilidad es diferente. A través de las redes sociales tratando de atraer al público a esta plataforma, adicional estas publicaciones son la clave al vincular a través de un enlace, es decir, por medio de esto es un anuncio. La aplicación Instagram es muy popular y los usuarios los utilizan de manera frecuente, lo que permite vincular este proyecto a la vida diaria de los mismos.

Por otra parte, “la información analógica, es muy fácil de captar por los humanos a través de los sentidos” (Romo, 2004), lo que nos permite afirmar que el uso de la agenda análoga, permite al usuario conectar y desconectar sus deberes, pues permite que el descargar toda la información de deberes, escribiéndola en la agenda, permita conectarse con una sola actividad a la vez, para así lograr ser eficiente y eficaz en sus actividades académicas.

4. Conclusiones

4.1 Conclusiones

El proyecto El arte de Organizarte haz del tiempo un aliado estableció con éxito una conclusión general y encontrar laguna información Que ayuda resolver con herramientas de aplicación. Diseñado y utilizado correctamente; puede ser posible en el futuro describe a los usuarios de una manera más específica para lograr nuevos hábitos

entorno a la autonomía que permiten al estudiante ser capaz de realizar sus actividades de forma eficaz.

El proceso de investigación trajo satisfacción y deficiencias, esto se refleja en el presente un proyecto nacido para evitar tales flagelos, muchos de ellos que en última instancia son el obstáculo para elegir cambiar el problema.

El emplear las diferentes metodologías permitió que el producto final tuviese lo que al usuario le quedara mejor a la hora de usar el producto, además la ventaja de este tipo de organización es que el usuario puede ir adaptando la agenda a sus necesidades, es decir, puede quitar o adicionar apartados, puede poner su propio código de actividades.

4.2 Estrategia de mercado

A continuación, se encuentra la descripción de cada apartado del modelo Canvas, para profundizar en el diríjase al **Anexo G**, en el marco del negocio anteriormente planteado

4.2.1 Segmentos de cliente

En este apartado se hace una diferencia entre lo que vendría a ser el usuario y el cliente del producto, lo que lleva a determinar que el

Liceo Santa Bernardita sería el cliente principal, pues la ubicación del mismo permite que realizar en él las fases de testeo, difusión y la compra del servicio sea factible.

Por otra parte, se considera que cualquier colegio o entidad educativa podría comprar el servicio puesto que por un lado los usuarios finales son estudiantes que se encuentren cursando grado once y por otra parte sería posible distribuirlo cada año.

4.2.2 Propuesta de valor

Para el proyecto la propuesta de valor se basa en que el usuario obtenga paz mental, pueda compartir con amigos y familia, disminuya la procrastinación y mejore su rendimiento académico, pues la adecuada gestión del tiempo promete poder realizar todo lo anteriormente mencionado disminuyendo la tensión que puede generar el no organizarse y contar las 24 horas ofrece el día.

4.2.3 Canales

Los canales propuestos para la difundir el proyecto se dividen en dos secciones. La primera, es la divulgación a través de entornos físicos como folletos y afiches con la información del proyecto. La segunda y última, sujeta a estrategia de redes sociales, principalmente Instagram, manejando herramientas estáticas además de audiovisuales con contenido.

Por parte de la estrategia de marketing a través de influencers en específico por medio de Instagram, es necesario conocer el público al que se dirigen y como comunican cada pauta con ellos, siguiente a esto, la recolección de los correos de comunicación que estos manejan para publicitar, después tener los correos, se procede a comunicar el interés de trabajar con ellos a cambio de una sesión personalizada del seminario-taller de la adecuada gestión del tiempo e implementación de las metodologías existentes.

4.2.4 Relaciones con los clientes

El fidelizar los clientes es un punto clave para el crecimiento del proyecto, este punto será ampliado más adelante en el apartado de consideraciones, por otra parte, el respeto que se debe manejar por actividades similares anteriormente propuestas, el organizar y presentar adecuadamente los objetivos logrados dentro de la implementación del seminario-taller para que así se entienda el alcance que tiene el proyecto.

4.2.5 Fuentes de ingresos

Para la principal fuente de ingresos está considerada la venta y distribución del servicio, de segunda mano se cuenta con la venta con los productos relacionados a este, como lo pueden ser, agendas que contengan algún método de organización, agendas en blanco y

merchandising de: el arte de organizarte, para ampliar gráficamente la información diríjase al **Anexo H**.

4.2.6 Actividades clave

En este apartado se busca entender que se debe hacer después del proceso de comercialización y venta del servicio, pues se debe mantener un estudio constante del usuario y sus cambios con el paso del tiempo, el estudio de posibles nuevas estrategias, manejo de las redes sociales y la web, para que se mantenga actualizada la información

4.2.7 Recursos clave

Para tener en cuenta dentro de los recursos claves hay dos grupos grandes e importantes, el primero, el recurso humano que cuenta con: Diseñadores digitales y multimedia, diseñadores gráficos, publicista, contador, abogado, personal de aseo y expertos en marketing digital.

En segunda instancia el recurso físico es crucial para lograr a cabalidad el objetivo general del proyecto, siendo estos: el espacio de trabajo, computadores, internet, impresora, anilladora, guillotina, papelería en general e implementos de aseo y cocina vitales para tal alcance.

4.2.8 Socios clave

Para el proyecto desde una fase inicial se contará con un presentamos solicitado a una entidad bancaria, pues considerando diferentes ámbitos, para que alguna entidad gubernamental logre apoyar y financiar el proyecto este debe tener una base inicial.

Luego en una segunda fase, después de tener el proyecto en pie y en marcha, ya se puede solicitar alianza con la alcaldía mayor de Bogotá y el ministerio de educación apoyo tanto financiero como de base de datos para lograr llegar a las entidades educativas de una manera más rápida.

4.2.9 Estructura de costes

Para este apartado se buscó tener claro el estudio y análisis financiero que se realiza en la etapa de elaboración de la estrategia de mercado, para así, tener en cuenta los costes de inversión inicial y los recursos con los que se debe contar para esta primera etapa, se presentara la línea de costes para un producto y la activación de un mes para cuatro empleados, para ampliar información de la formulación de la siguiente tabla diríjase al **Anexo I**.

Tabla 4 Tabla de inversiones

<i>Flujo de efectivo (año 1)</i>	Valor Pesos
INGRESOS POR CAPITAL	10.000.000
Aportes Socios (recursos propios)	
Otros (inversionistas privados, etc.)	
Préstamos(recursos a solicitar al sistema financiero)	10.000.000
INGRESOS POR OPERACIONES	2.500.000
Ventas (x seminario taller)	2.500.000
TOTAL INGRESOS	12.500.000
GASTOS OPERATIVOS	5.094.104
Materias primas (Insumos)	1.000.000
Nomina operarios y prestaciones	3.994.104
Equipos y maquinaria para producción	100.000
GASTOS ADMINISTRATIVOS	6.821.333
Nómina y prestaciones	3.994.104
Gastos transporte y seguros	440.000
Gastos de promoción y publicidad	376.000
Servicios públicos (energía, teléfono, agua y alcantarillado, gas, otros) arriendo	155.000
Patentes y Licencias	387.369
Registros	969.860

Facturas	155.000
Impuestos	
Cuotas préstamo	344.000
Otros	
TOTAL EGRESOS	11.915.437
Superávit o déficit de efectivo al final del periodo	584.563

Nota. La anterior tabla tiene como objetivo identificar la dimensión de la inversión inicial y los recursos con los que se cuenta para la puesta en marcha de su proyecto. Elaboración: Darío González, 2016

4.3 Consideraciones

Finalmente, se busca el abordaje del tema, el problema y el producto desde una visión en el corto plazo, la cual es lograr darle visibilidad al proyecto por medio de las estrategias anteriormente mencionadas.

Dentro del mediano plazo es fundamental entender que el mundo se encuentra en un constante cambio, por ello es importante el comprender como los jóvenes viven su día a día y que prioridades manejan dentro del mismo, para así mismo lograr llegar más rápido a ellos y que entiendan el trasfondo que tiene el proyecto a la hora de hablar de la debida gestión del tiempo.

Y por último hablando a largo plazo y retomando lo mencionado dentro del apartado de relación con el cliente y la fidelización de este, es que cada año entra una nueva cohorte a grado

once, lo que abre un sin fin de usuarios dentro de las instituciones que ya conozcan el proyecto, lo cual permitirá implementar el mismo de una manera cíclica, por ello el fidelizar por medio de promociones, obsequios y/o paquetes permitirán al proyecto siempre estar en funcionamiento

Referencias

(s.f.).

AEC. (2019). *ASOCIACIÓN ESPAÑOLA PARA LA CALIDAD*.

Obtenido de <https://www.aec.es/web/guest/centro-conocimiento/gestion-del-tiempo>

Alonso, L. (2020). *domestika*. Obtenido de

<https://www.domestika.org/es/blog/5111-que-es-un-bullet-journal>

Alvarado Rodríguez, H. A. (2012). *Universidad de la Sabana*.

Obtenido de

https://www.unisabana.edu.co/fileadmin/Archivos_de_usuario/Documentos/Documentos_Direccion_De_Estudiantes/E.A.Manejo_del_tiempo_OK.pdf

Antezana, M. E. (2013). *Oscar Blake sobre el armado del diseño educativo organizacional para el dictado en la cátedra "Formación y Capacitación"*.

Asprilla, M., Bolaños, M., Cadena, N., Rueda, S., Salguero, G., Santos, L., . . . Villa, A. (2017). *Respositorio Universidad Santo Tomas*. Obtenido de

<https://repository.usta.edu.co/bitstream/handle/11634/10038/Bola%25C3%25B1os2017.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

BancoBBVA. (2016). *Definición de objetivos y criterios para la investigación*. Obtenido de

<https://www.bbva.com/es/definicion-objetivos-criterios-la-inversion/>

- Belloch, C. (2012). *Diseño Instruccional*. Unidad de Tecnología Educativa.
- Bienestando. (2020). *bienestando.es*. Obtenido de <https://bienestando.es/herramientas-para-mejorar-la-gestion-del-tiempo/>
- Bregman, P. (2012). *18 Minutes: Find Your Focus, Master Distraction, and Get the Right Things Done*. Grand Central Publishing.
- Carroll, R. (2018). *El método Bullet Journal: Examina tu pasado. Ordena tu presente. Diseña tu futuro*. Grupo Planeta. Obtenido de https://books.google.com.co/books/about/El_m%C3%A9todo_Bullet_Journal.html?id=oSVnDwAAQBAJ&printsec=frontcover&source=kp_read_button&redir_esc=y#v=onepage&q&f=false
- Charameli, E. (14 de enero de 2015). *Aula cm*. Obtenido de <https://aulacm.com/estrategias-marketing-mix/>
- Chona, G. (2005). *PROBLEMÁTICA EDUCATIVA EN COLOMBIA*.
- Cifuentes, M. (2021). *Piensa digital ideas para mantenerte conectado*. Obtenido de <https://laboratorio.latercera.com/laboratorio/noticia/studygram-influencers-del-estudios/1017830/>
- Feito, R. (2012). *Una escuela para la sociedad del conocimiento. El sentido de la educación*. Fuhem.

- Figuroa, B., Mollenhauer, K., Rico, M., Salvatierra, R., & Wuth, P. (2017). *Creando valor a través del diseño de servicios*. Chile: Renato Bernasconi.
- Fuentes, A. (2020). *Escuela en la nube*. Obtenido de <https://www.escuelaenlanube.com/fichas-estimulacion-gtd-ninos/>
- García, A. (2008). *La Disciplina Escolar*. Murcia: Universidad de Murcia, Servicio de Publicaciones. Obtenido de https://books.google.com.co/books?id=Ut2z-INR6psC&printsec=frontcover&hl=es&source=gbs_ge_summary_r&cad=0#v=onepage&q&f=false
- Garzón, A., & Gil, J. (2016). El papel de la procrastinación académica como factor de la deserción universitaria. *Revista Complutense de Educación*. Obtenido de <https://revistas.ucm.es/index.php/RCED/article/view/49682/50135>
- González, G. (2017). Desarrollo Histórico de la educación en Colombia. *Revista Universidad Francisco de Paula santander*.
- Guijosa, V. (2008). *Actas de Diseño N°5*. III Encuentro Latinoamericano de Diseño "Diseño en Palermo" Comunicaciones Académicas.
- Hitt, M. A. (2008). *Administración estratégica Competitividad y globalización. Conceptos y casos*. Cengage Learning.
- Huergo, J. (2007). *Dirección general de Cultura y Educación*. Obtenido de

<http://servicios.abc.gov.ar/lainstitucion/univpedagogica/especializaciones/seminario/materialesparadescargar/seminario4/huergo3.pdf>

Ibarra, A. d. (2016). La administración del tiempo: una prioridad en la vida. *Revista de la Universidad de la Salle*, 14. Obtenido de <https://ciencia.lasalle.edu.co/cgi/viewcontent.cgi?article=1481&context=ruls>

Kamii, C. (1982). La Autonomía como Finalidad de la Educación. Obtenido de https://www.viaeducacion.org/downloads/ap/ehd/autonomia_finalidad_educacion.pdf

Levitin, D. J. (2014). *The Organized Mind: Thinking Straight in the Age of Information Overload*. Dutton. Obtenido de https://www.amazon.com/-/es/gp/product/B00G3L6KOA/ref=dbs_a_def_rwt_bibl_vppi_i2?asin=B00G3L6KOA&revisionId=f9c723f3&format=1&depts_h=1

LIP. (2021). *Laboratorio de innovación pública*. Obtenido de <https://www.lipuc.cl/disenio-de-servicios/>

Martinez, E. (3 de noviembre de 2016). *Salud Canales mapfre*. Obtenido de <https://www.salud.mapfre.es/salud-familiar/ninos/crecimiento-y-desarrollo-nino/los-20-mejores-habitos-para-tu-hijo/>

Media, A. (2016). *Diseño UX: Guía completa*. Obtenido de <https://attachmedia.com/guia-ux/>

- Mineducación. (2020). *Mineducación*. Obtenido de https://www.mineducacion.gov.co/1759/w3-article-231235.html?_noredirect=1
- Mineducación, & Minsalud. (2020). *www.mineducacion.gov.co*. Obtenido de https://www.mineducacion.gov.co/1759/articles-399094_recurso_1.pdf
- Monroy, J. (2020). *trendTIC*. Obtenido de <https://www.trendtic.cl/2020/09/%EF%BB%BFlearning-una-modalidad-de-aprendizaje-en-auge-que-llego-para-quequedarse/>
- Munari, B. (2016). *¿Cómo nacen los objetos?* Barcelona: Gustavo Gili.
- Munch, L., & García, J. (1985). *FUNDAMENTOS DE ADMINISTRACIÓN*. Trillas S.A.
- Naturil-Alfonso, C., Peñaranda, D., Vicente, J., & Marco-Jiménez, F. (2018). *Mala gestión del tiempo en los estudiantes universitarios: efectos de la procrastinación*. Universitat Politècnica de València Congreso In-Red.
- Pérez, Á. (2019). *Revista semana*. Obtenido de <https://www.semana.com/opinion/columnistas/articulo/porque-la-calidad-de-la-educacion-en-colombia-no-es-buena-por-angel-perez-martinez/268998/>
- RAE. (2005). *RAE*. Obtenido de <https://www.rae.es/dpd/invertir>
- RAE. (2005). *Real Academia Española*. Obtenido de <https://dle.rae.es/tiempo>

- Rivera, J. L. (2012). *Fundamentos Lingüísticos de la Enseñanza de Lenguas Extranjeras: Introducción en la Lingüística Histórico-Comparativa y la*. Obtenido de https://www.academia.edu/37782322/Etimolog%C3%ADa_de_la_palabra_tiempo
- Robbins, S., & Coulter, M. (2005). *Administración Decimosegunda edición*. Pearson.
- Román, S. (2017). *Estrategia*. Obtenido de <https://revistaestrategia.com/diez-metodos-populares-gestion-del-tiempo/>
- Romo, F. (agosto de 2004). *Unam.mx*. Obtenido de <https://iibi.unam.mx/voutssasmt/documentos/analogico%20y%20digital%20fabian.pdf>
- Samper, J. D. (2019). La calidad de la educación, gran ausente en el Plan de Desarrollo. *Revista Semana*.
- Schneider, J., & Stickdorn, M. (2012). *This is Service Design Thinking: Basics, Tools, Cases*. Wiley. Obtenido de <http://designthinking.es/inicio>
- Touriñán, J. (2014). *donde esta la educación*. Obtenido de <http://dondestalaeducacion.com/conceptos/37-diseno-educativo-y-diseno-instructivo.html>
- Universia. (2020). *universia*. Obtenido de <https://www.universia.net/es/actualidad/orientacion-academica/metodo-estudio-tecnica-pomodoro-1157076.html>
- Voza, S. (2021). *Entrepreneur*. Obtenido de <https://www.entrepreneur.com/article/268356>

Westreicher, G. (2020). *Econopedia.com*. Obtenido de
<https://economipedia.com/definiciones/gestion.html#referencia>

Anexos

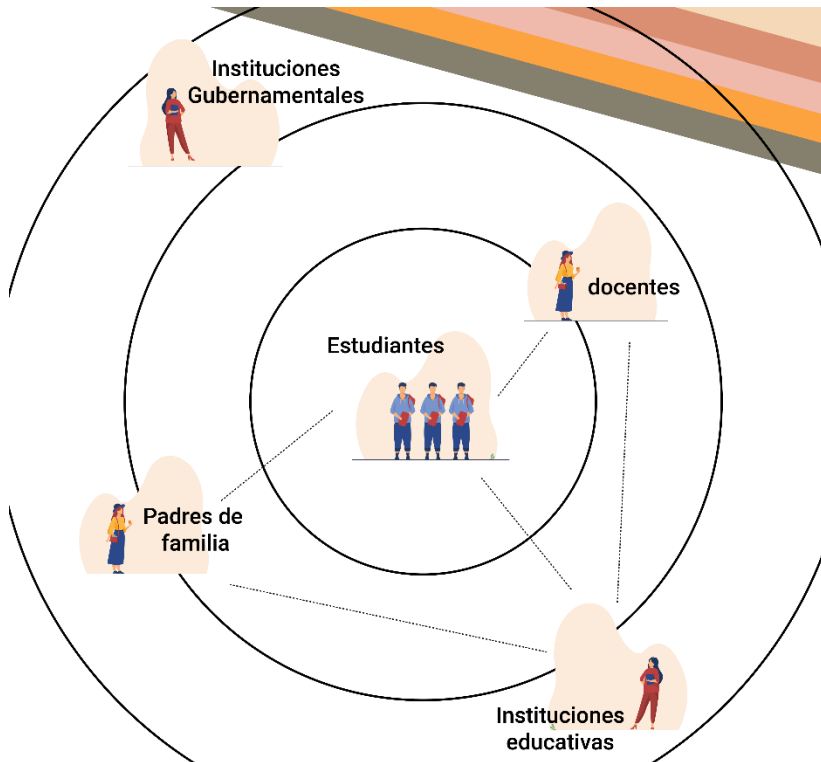
Anexo A. Hoja de vida

En este se encuentran hoja de vida y portafolio correspondientes al autor de proyecto, por lo anterior los archivos pdf se encuentra en una carpeta de drive a la cual se puede acceder por medio del siguiente link:

https://drive.google.com/drive/folders/1iI94U4vV7GcCoSv1cZ8O_BuJZT74ZpeH?usp=sharing

Anexo B. Mapa de actores

Figura 21. Mapa de actores



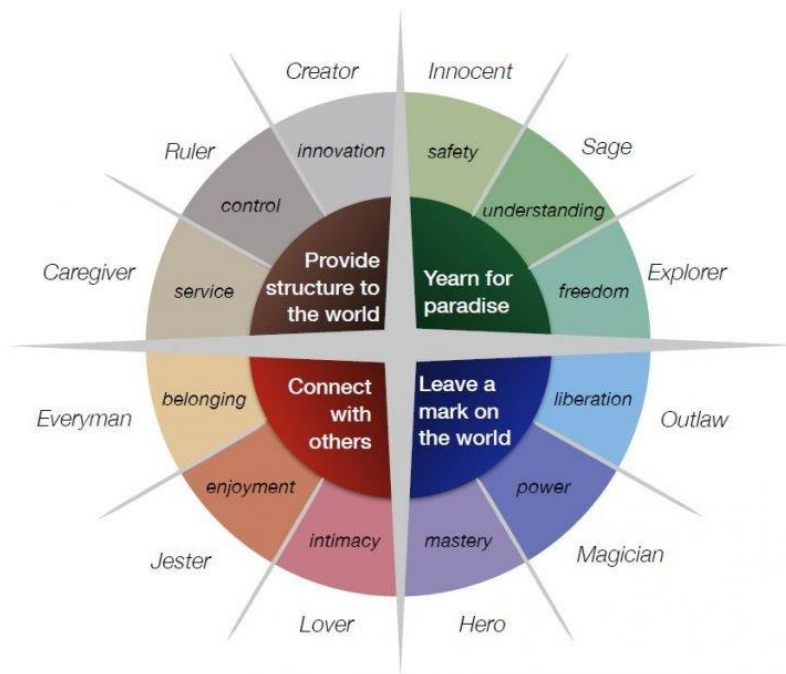
Nota: mapa de actores que refleja de forma gráfica las conexiones entre los distintos actores sociales que componen un servicio. Fuente: elaboración propia.

Anexo C. Descripción del arquetipo

Dentro del proceso de caracterización de usuario se realizó una actividad haciendo uso de los 12 arquetipos (figura 21), para lograr definir dentro de alguno de ellos a el usuario de la propuesta

multimedia definido al usuario así: Lema, deseo básico, objetivo, mayor temor, estrategia, debilidad y talento en el párrafo que se muestra a continuación.

Figura 22. The 12 archetypes



Nota: The 12 archetypes. Fuente: Emily Bennet.

Isabela Moreno de 15 años, es estudiante de bachillerato entra en el arquetipo de mago puesto que es una chica empoderada y quiere dejar su huella en el mundo, tiene como lema que la vida es

un lienzo en blanco, y se debe lanzar sobre él toda la pintura que se pueda, su deseo básico es ser diseñadora de interiores, uno de sus objetivos a corto plazo es graduarse de bachillerato para así iniciar su carrera, su mayor temor es no lograr graduarse, por ende, no entrar a la universidad, su estrategia para lograr sus objetivos y no caer en su mayor temor es usar diferentes métodos de organización en su vida académica, todo lo anterior se ve un poco afectado pues su mayor debilidad es que ser dispersa pero esto lo contrarresta con su mayor talento que es ser estratégica.

Anexo D. Impact Mapping

Durante del proceso de afirmación y definición del estado del proyecto se realizó el proceso que permite evidenciar gráficamente el impacto, actores, objetivos y herramientas aplicadas hasta la fecha sumada lo que a futuro se espera dentro del proceso y resultado del proyecto Este gráfico se encuentra en una carpeta de drive a la cual se puede acceder por medio del siguiente link:
<https://drive.google.com/file/d/1x2UGJ0LjwGdCTpWTC4XxmPe-eEBbiasn/view?usp=sharing>

Anexo E. Tabla de requerimientos y determinantes

Este grafico se encuentra en una carpeta de drive a la cual se puede acceder por medio del siguiente link:
https://drive.google.com/file/d/1YCVigQA7hj_S5hf0kc0_hrfFfpPQNf2L/view?usp=sharing

Anexo F. Matriz de hipótesis

Este grafico realizado se encuentra en una carpeta de drive a la cual se puede acceder por medio del siguiente link:
<https://drive.google.com/file/d/1s1plkv0RUqC55-4K2jRgP6uO3Ih0bJLR/view?usp=sharing>

Anexo G. Canvas

Este grafico se encuentra en una carpeta de drive a la cual se puede acceder por medio del siguiente link:
<https://drive.google.com/file/d/1QtFTm3B38-G3JqXjf3f8EQDIYr4WdmCD/view?usp=sharing>

Anexo H. Productos a la venta

En este se encuentran los productos que se encuentran a la venta, son sugerencias y se hacen a especificación del cliente, por lo anterior las imágenes se encuentra en una carpeta de drive a la cual se puede acceder por medio del siguiente link:

<https://drive.google.com/drive/folders/14Q4ahlWY29ckDMOzzfvmbCP9Gbz9cYSv?usp=sharing>

Anexo I. Tabla de inversiones

Aquí se evidencia de manera rápida, como se llegaron a los valores expuestos en la tabla 3, se encuentra en una carpeta de drive a la cual se puede acceder por medio del siguiente link:
https://docs.google.com/spreadsheets/d/1HvyRVOgvLvxqjYWHRItMvhQqDAt0B_9KSRzxGbTBOgo/edit?usp=sharing

Anexo J. Resultados testeos

Aquí se evidencia por medio de una tabla las respuestas obtenidas en el primer testeo que estuvo enfocado a la línea gráfica del producto, se encuentra en una carpeta de drive a la cual se puede acceder por medio del siguiente link:
https://drive.google.com/file/d/1auchVWBqAi8y_K1Vp4QX0CJKTJh4CmPY/view?usp=sharing

Anexo K. Manual de marca

Aquí se evidencia el manual de marca del el arte de organizarte, se encuentra en una carpeta de drive a la cual se puede acceder por medio del siguiente link:
https://drive.google.com/file/d/1auchVWBqAi8y_K1Vp4QX0CJKTJh4CmPY/view?usp=sharing